1991年3月1日発行(毎月1回1日発行)第10巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

Mar. 1991 3



マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌

特別定価480円(別冊付録共)

短期集中ハードウエア・レポート 第1回:性能を探る

EPSON PC CLUB

NEW SOFTWARE

9,800円!!の日本語ワープロ+グラフィック+通信ソフト
ユーカラWAVE

ワープロを使いながらFM/MIDI音源の演奏が可能!
Music Synups

X68K用MIDIシーケンス・ソフトがバージョン・アップ!
Music Studio PRO-68K Ver.2

保存版別冊付録
ゲーム・ミュージック楽譜集Vol.2
●グラディウスIII ●パロディウスだ! ●DARIUSII

究極の格闘ゲーム人気の秘密は?
ファイナルファイト/ピットファイター
©CAPCOM ©KONAMI

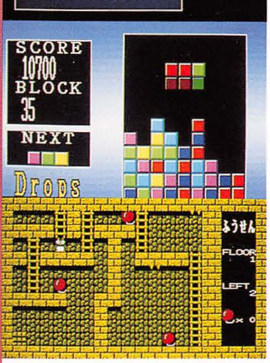
NEW VIDEO GAME
エドワード・ランディ
©DATA EAST

90年発売スーパーファミコン用ソフトを総括する

新連載 F-ZERO 1分58秒台への道

発表!第3回日本ゲーム・ミュージック大賞(1990年下半期)





誰にも打ち込める43本のプログラムを掲載

- ファミリーベーシック
- FM-7/77シリーズ
- FM77AVシリーズ
- FM TOWNS
- MSX/2/2+/turboR
- MZ-1500
- MZ-2500シリーズ
- PC-6001/mkII/6601
- PC-6001mkIISR/6601SR
- PC-8001/mkII/SR
- PC-8801/mkII
- PC-8801mkIISR以降
- PC-88VAシリーズ
- PC-9801シリーズ
- PC-286シリーズ
- X1/turboシリーズ
- X68000シリーズ
- PB-100
- PC-E500



PC-9801UR

SHARP

X68000 SUPER登場

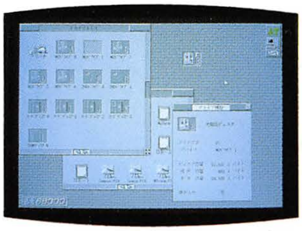
このたび新たにラインアップされた“X68000 SUPER”は、すでに発売されている“SUPER HD”と同様、SCSIインターフェイスを標準装備しています。また、その他のシリーズにはオプションとしてSCSIボード(CZ-6BS1)がサポートされ、大容量外部記憶装置をはじめ、各種SCSI装置との接続が可能になったのは、ご存じのとおりです。

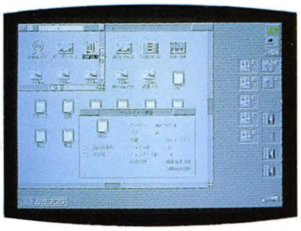
SCSI規格とは……

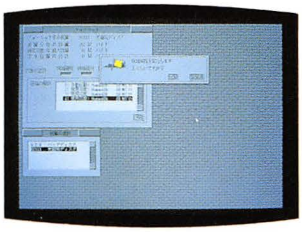
SCSIは1986年にANSI(米国規格協会)で規格化された仕様で、Small Computer System Interfaceの略。小型コンピュータの周辺機器接続のための世界共通の規格です。大容量外部記憶装置(大容量ハードディスク、CD-ROM、DATなど)に加え、登場が期待される高速スキャナ、次世代プリンタなどのSCSI装置を、デイジーチェーン方式で最大7台まで接続可能。大容量データの高速転送、および単一のインターフェイスでの周辺機器の複数制御が特長です。

X68000と大容量メディア

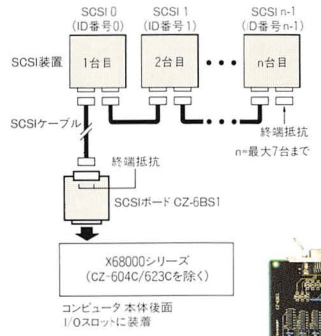
サウンドクリエーション&コンピュータグラフィックス。X68000のオハコともいうべきこの領域は、感性あふれるユーザーにとって最も魅力的である反面、表現の繊細さに比例して必要な外部記憶容量も増大します。サンプリング、MIDI、レイトレ……。その潜在能力をフルに引き出すには、大容量メディアへの対応が必須です。たとえば、新発売の光磁気ディスク(CZ-6MO1)と光磁気ディスクカートリッジ(JY-701MPA)なら、ディスク1枚で65,536色画像にして1,000枚強、15.6kHzの音声サンプリングデータで約20時間強もの情報を記憶できます。絵に書いた餅とされていた「画像データベース」も、「サンプリングシステム」さえも、もう実用レベル。SCSIの採用が、夢の大容量メディアに応えてくれるからです。


▲MOディスクドライブ情報

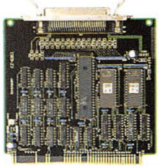

▲MOドライブディレクトリ情報


▲MOディスクのフォーマット

●デイジーチェーン方式による接続例



SCSIボードCZ-6BS1▶
標準価格29,800円(税別)



X68000の先見性

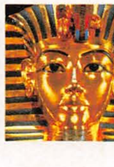
初代X68000は、すでにハードディスクインターフェイスを内蔵していたこと。当時まだ一般的ではなかったハードディスクに対して先見の発想で臨んでいたわけです。今回のSCSI対応も同様、100MBを超える大容量メディアハンドリングがスタンダードになる日も、そう遠くはありません。

大容量ハードディスクか？ 光磁気ディスクか？ それとも……

考えもしなかった新しいデバイスか。新製品X68000SUPERのSCSIインターフェイスに何を接続するかは、賢明なユーザー諸兄にお任せするとして…。このマシンがまた新たな一歩を踏み出したことに異論はないはずです。蛇足ながらこのSUPERシリーズに関していわせてもらえれば、その日から大容量ハンドリングをお望みの方にはSUPER HDを。未来に夢を託したユーザーはSUPER、といったところでしょうか。

＊SCSI装置をご使用の場合は、Human68k Ver2.0以上でご使用ください。
＊ビジュアルシェル上からはSCSI装置はご使用になれません。

敢えてX68000の大容量メディア対応を実証する意味。







カラー画像ファイル、サンプリングファイルへ。
X68000のクリエイティブユースに待望の大容量ファイル。
書き換え可能な光磁気ディスク、登場。

■光磁気ディスクユニット■
CZ-6MO1…標準価格450,000円(税別)

■光磁気ディスクカートリッジ■
JY-701MPA…標準価格30,000円(税別)

写真のX68000とディスプレイは別売です。



SX-WINDOW、SCSIインターフェイス標準装備。

X68000
PERSONAL WORKSTATION
SUPER

X68000
PERSONAL WORKSTATION

SUPER
本体+キーボード+マウス・トラックボール
CZ-604C-TN(チタンブラック) 標準価格348,000円(税別) NEW
HDタイプ CZ-623C-TN(チタンブラック) 標準価格498,000円(税別)

PRO II
本体+キーボード+マウス
CZ-653C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格285,000円(税別)
HDタイプ CZ-663C-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格395,000円(税別)



充実のディスプレイラインアップ
DISPLAY LINE UP

- 15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜) CZ-602D-BK(ブラック)・-GY(グレー)※ 標準価格99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
- 15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜) CZ-605D-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格115,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
- 15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31㎜) CZ-613D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格135,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
- 14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜) CZ-603D-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱・税別)
- 14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜) CZ-604D-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格94,800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
- 14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜) CZ-606D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー) 標準価格79,800円(チルトスタンド同梱・税別) NEW
- 21型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.52㎜) CU-21HD-BK(ブラック) 標準価格148,000円(スピーカー2個同梱・税別)

※印の商品は在庫僅少です。

●お問い合わせは…
シャープ株式会社
電子機器事業本部システム機器営業部
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)3260-1161(大代表)

見やすくなければ、美しくなければ、

ますますパワフルになるPC-9800シリーズの実力をフ
高解像度はもちろん、画面の見やすさと操作
さらに、これまでになくシェイプアップされたフォルム
高い性能と感性にひびくデザイン。



15-inch Flat Face

PC-KD881はドットピッチ0.28mm、PC-KD882は0.31mmの高精細ブラウン管を採用。15インチの大きな画面で表示領域が拡大し、しかも従来の14インチ画面に比べて50%も画面の曲率を抑えたフラット化により照明の映り込みなども減少、いっそう見やすくなりました。

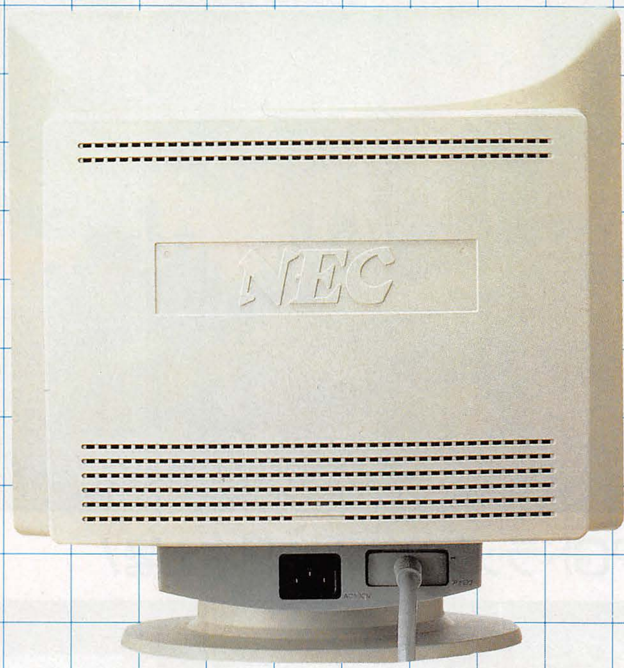
PC FAMILY ディスプレイ

NECのパソコンの実力を100%発揮させるのは、
— やっぱりNECのディスプレイ —

ディスプレイではない。
デスクには似合わない。

NEC

ルに引き出す新しいディスプレイ、PC-KD881と882。
性をアップし、快適な利用環境を実現しました。
は、新しいオフィス空間やおちついた書斎にも最適。
これが新しいディスプレイの条件です。



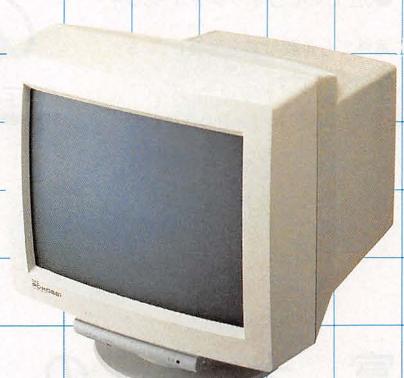
Rearview

背面のシンプルで洗練されたフォルムは、オフィス空間を快適に演出。ケーブルも簡単にスッキリと処理できます。またコントロール類は前面におき、操作性をアップしています。



Non Glare

画面の表面の反射を抑えるノングレア処理により、長時間の使用による疲れを低減。また、ホコリなどの付着を防ぐ帯電防止処理(PC-KD881)により、画面の鮮明度を持続します。



NEW FACE



新発売

PC-KD881

●ドットピッチ0.28㎜の15インチフラットフェイスブラウン管採用 ●画面の反射を抑えるノングレア処理 ●画面にホコリなどの付着を防ぐ帯電防止処理 ●アナログRGB入力専用 ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能 ●表示文字は2000文字対応 ●ハイセンスなデザイン ●専用回転台付

15型高解像度カラーディスプレイ標準価格118,000円(税別)

新発売

PC-KD882

●ドットピッチ0.31㎜の15インチフラットフェイスブラウン管採用 ●画面の反射を抑えるノングレア処理 ●アナログRGB入力専用 ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能 ●表示文字は2000文字対応 ●ハイセンスなデザイン ●専用回転台付

15型高解像度カラーディスプレイ標準価格89,800円(税別)

※本広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く) 東京03(3452)8000 大阪06(943)9800

FUJITSU

感動をさきどり。



DRAKKHEN™

FMTOWNSソフトコレクション海外編12

DRAKKHEN™

（ドラッケン）

提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱

ヨーロッパ最強の3DアクションRPGドラッケン、ついに日本上陸！

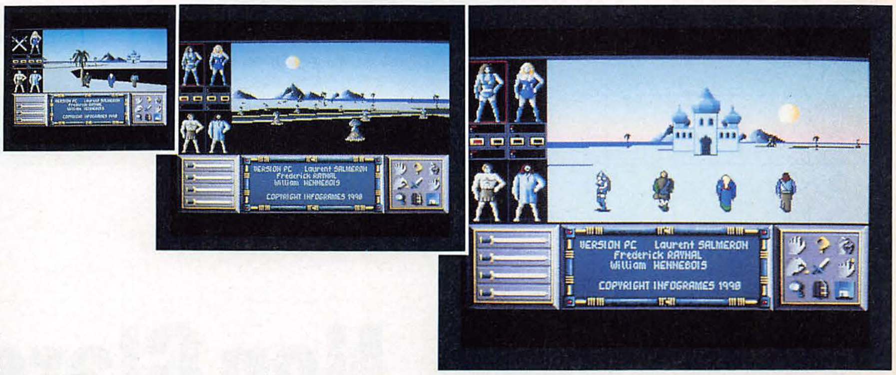
FMTOWNS版はこんなにスゴイ！

- 驚異のスーパー・ベクトル・グラフィックエンジン（SVGE）搭載!!
- 386™のパワー全開、超高速3Dスクロール!!
- まるでアクションゲーム、巨大モンスターの襲撃!!
- 臨場感あふれる音声メッセージに有名声優を起用!!
- 迫力のCDサウンドが唸る!!

海外でも多数の賞を受賞している傑作ソフトです。

※386™は米国インテル社の商標です。

INFOGRAMES



FMTOWNSがまたまた急接近。新価格で新登場。本体標準価格298,000円より。

〈フロッピィディスクモデル〉
- モデル10F 本体標準価格¥298,000（税別）（3.5インチFDD×1基）
- モデル20F 本体標準価格¥323,000（税別）（3.5インチFDD×2基）

〈ハードディスク搭載モデル〉
- モデル40H 本体標準価格¥473,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク40MB内蔵）
- モデル80H 本体標準価格¥623,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク85MB内蔵）

〈CRTディスプレイ〉
- FMT-DP533 標準価格¥ 69,800（税別）
- FMT-DP534 標準価格¥108,000（税別）

※商品はすべて本体標準価格です。
※本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボード、カラーCRTは含まれておりません。

富士通のパソコン FMTOWNS



モデル20Fセット

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

わくわくFMTOWNS DAY バレンタイン・フェア

素敵なカップルも、将来性あるシングルもFMTOWNSで行く末を占ってみませんか。
その他、FMTOWNSプラザには素敵なイベントももりだくさん。イベントにご参加の方にはもれなく記念品を進呈します。

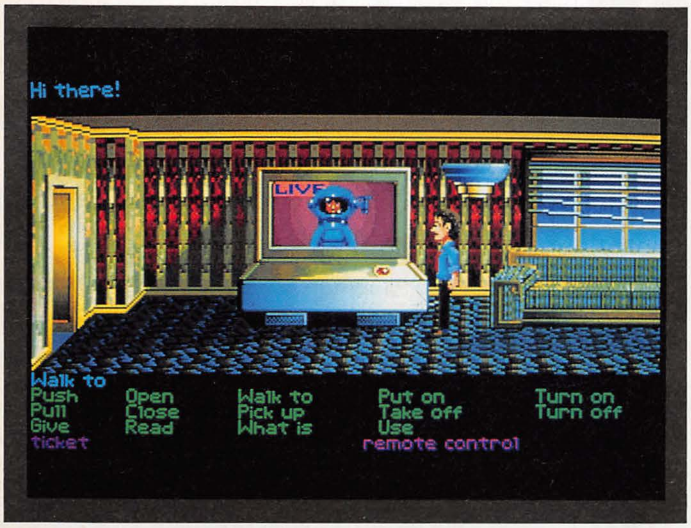
《会場・期日》
- 2/10(日) FMTOWNSプラザ秋葉原 ☎(03)3251-2055
- 2/10(日)〜11(月) FMTOWNSプラザなんば ☎(06)646-3173
- 2/10(日) FMTOWNSプラザ大須 ☎(052)251-7232

（詳しくは、各FMTOWNSプラザまで）

FMTOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10：00AM〜6：00PM 月〜土（祝日を除く） 東京(03)5690-0032 大阪(06)359-1724／●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●仙台(022)267-5250 ●つくば(0298)56-5113 ●千葉(0472)22-3117 ●東京(03)3646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●藤沢(0466)24-6072 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FM TOWNSの海外ソフト。



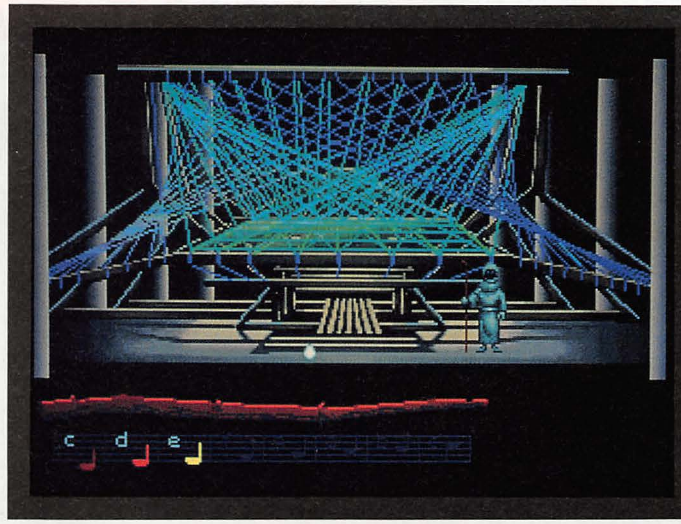
FM TOWNSソフトコレクション海外編10

Zak Mckracken (ザック・マックラッケン)

ルーカスフィルムが贈る、アドベンチャーゲームの傑作。

地球制覇をたくらむ宇宙人が造ったスチュピィディティ・マシーンで人々の愚かさは増すばかり。大ぼら新聞の記者ザック・マックラッケンは宇宙人を拒むため「エイリアン電話局を占拠」のトップ記事を書く。彼を信じる3人の女の子と協力して、スチュピィディティ・マシーンを破壊せよ!

提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
提供時期:91年2月提供予定



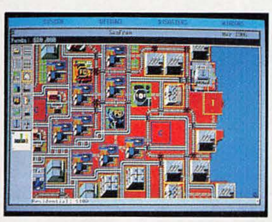
FM TOWNSソフトコレクション海外編11

LOOM™ (ルーム)

ルーカスフィルムが映画的手法で見せるファンタジーアドベンチャー。

「ルーム」の扉を開けたらそこは素晴らしいファンタジーの世界。主人公のまわりには手掛かりがかくされているし、たくさんのヒントで難問も奇問もスイスイ解けます。主人公の出生の秘密やおまじないの綴り方の情報は、CD-ROMに入っている有名声優のオーディオドラマでキャッチ!

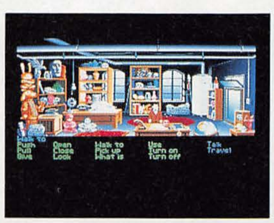
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
提供時期:91年3月提供予定



FM TOWNSソフトコレクション海外編6

Sim City

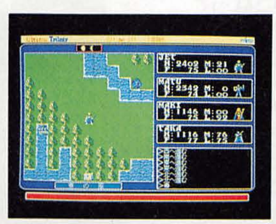
全米人気No.1ゲーム。
都市シミュレーションゲーム。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
※メモリ2MB必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編7

INDIANA JONES ™ and the LAST CRUSADE
THE GRAPHIC ADVENTURE
(インディ・ジョーンズ/最後の聖戦)

ルーカスフィルム社が総力をあげて制作した、ご存じ同名映画のゲーム化。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱
※メモリ2MB、キーボード必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編8

Ultima® Trilogy™ I・II・III
(ウルティマ トリロジー I・II・III)

あの伝説的名作、
ウルティマシリーズ3部作が
今よみがえる。
提供価格:¥12,800(税別)
提供会社:富士通㈱



FM TOWNSソフトコレクション海外編9

the Manhole™
(ザ・マンホール)

華麗な映像と音楽がおりなす
ファンタジーランドへ出発しよう。
提供価格:¥8,800(税別)
提供会社:富士通㈱

CD+Gの通信販売 開始!!

CD+G(CDグラフィックス)16タイトルの通信販売を開始。
お近くのお店(輸入盤レコード店など)でお求めにくい場合に便利です。
タイトル、料金、注文方法など詳細につきましては、下記にお問い合わせ願います。
●問い合わせ先 ㈱ハイパーメディア通販係
〒107 東京都港区元赤坂1-7-20元赤坂有楽ビル2F☎(03)3408-9661

●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759
●山口(0839)25-5453 ●高松(0878)51-8125 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

SNE

新発売

世界初スーパーステレオ スーパーEMS搭載

サウンドオーケストラヴィエス

SOUND ORCHESTRA-VS

2月10日発売

希望小売価格￥36,000（税別）

サウンドオーケストラエルエス

SOUND ORCHESTRA-LS

2月10日発売

希望小売価格￥30,000（税別）

SOUND ORCHESTRA-VSは、好評発売中のベストセラーFM音源、SOUND ORCHESTRA-Vをベースに、ジョイスティックコネクタと、世界で初めてのスーパーステレオ、スーパーEMSを搭載した、NEC純正のFM音源、PC-9801-26Kの、FM3音、SSG3音、モノラル、EMS対応不可という性能に不満足な、ハイレベルなユーザーの為の、PC-9801シリーズ用高性能FM音源ボードです。スーパーステレオとは、SNE独自の技術で開発したステレオ方式で、NECの純正FM音源対応のモノラルソフトが、すぐにセパレーション豊かなステレオ音でたのしめるSNEの従来のステレオ方式に、SNEのFM音源やNECのFM音源と組み合わせて、FM15音、SSG6音にと拡張出来るようにした、画期的なステレオ方式なので、既にFM音源ボードを使用している方にも、EX、DX等々の内蔵されているCPUを使用している方にも楽しんでもらえるようになっています。また、スーパーEMSとは、新時代のメモリー方式、EMSを使用しているCPUに対応させる為に、FM音源のROMを簡単にハードウェアで切り離したり、ソフトウェアでオン、オフさせたり出来るというSNEの従来式のEMS方式を、大きく飛躍させた、EMSのメモリー上でFM音源が使える、画期的な新方式です。更に、このスーパーEMSは、他の、SNEやNECのFM音源と組み合わせた場合でも活用出来るようになっています。また、SOUND ORCHESTRA-LSはSOUND ORCHESTRA-VSから、ADPCMという、8KHzのサンプリング周波数において、約8秒間の、音声分析（録音）／音声合成（再生）のデータを一括処理し、人の声や、波の音、風の音等々のFM音源のLSIに載っていない様々な音を、ステレオ等のLINE OUTと接続することによって、CPU上でFM音源と併せて使うことを可能にした機能のみを外して、コストパフォーマンスを高めたものです。勿論、二機種共に、SOUND ORCHESTRA、SOUND ORCHESTRA-Lの機能を全て搭載してありますので、FM12音、SSG3音、リズム音5音同時発音数15音、115音色、（VSはADPCM搭載なので16音、116音色）、PC-9801-26K上位コンパチという機能はちゃんと搭載してありますので安心して下さい。

3月1日発売

SOS2

ORCHESTRA シリーズ用 ユーティリティソフト 5HD/3.5HD

希望小売価格￥12,000

SOS2は、SOS1の大幅なヴァージョンアップ版で、SNEのFM音源シリーズの全てに使用出来、ハードウェアの機能を余すことなく機能させるハイパフォーマンスなユーティリティで、世界初のSNEのスーパーEMS搭載のFM音源と併せて使用することによって、ボード上のROMをオン、オフしたり、EMSメモリー上でサウンド機能を使用したり出来る、画期的なソフトウェアです。但し、SOUND ORCHESTRA-V/L、LITTLE ORCHESTRA/Lと併用する場合は、オン、オフの機能のみ可です。また、V/VSシリーズ搭載のADPCMを簡単に操作し利用出来る高性能ソフトウェア、SNEの音源ボードのハイファイステレオ音を確認したり、プログラミングの手助けになるようなサンプル曲等で構成されています。勿論、ベースになっているユーティリティソフトSOS1の、YM-3812/Y-8950用MML、音色変換表等の機能も内蔵されています。

ADPCM　スーパーEMS　EMS　MML



SNE 株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL. 03-3836-5360　FAX. 03-3835-0571



ハードウエアでもソフトウエアでも制御できるのは株式会社エス・エヌ・イーの EMS システムだけです。

ステレオでなければ楽しくない!!
EMSでなければもう古い!!

サウンドオーケストラヴイ
SOUND ORCHESTRA-V

ORCHESTRAシリーズ対応機種: ●NEC PC-9801シリーズ●EPSON PC-286/386シリーズ
(NEC純正FM音源ボート取り付け可能な機種)

同時発音数16音 / 116音色 / EMS / リズム5音 / ステレオ / ADPCM

希望小売価格**¥35,000**(税別)

サウンドオーケストラエル
SOUND ORCHESTRA-L

同時発音数15音 / 115音色 / EMS / リズム5音 / ステレオ

希望小売価格**¥28,000**(税別)

リトルオーケストラ
LITTLE ORCHESTRA

同時発音数6音 / 82音色 / EMS / ステレオ / リバーブ

希望小売価格**¥22,000**(税別)

リトルオーケストラエル
LITTLE ORCHESTRA-L

同時発音数6音 / 82音色 / EMS / ステレオ

希望小売価格**¥18,000**(税別)

商品概要

LITTLE ORCHESTRAシリーズは、NEC純正のFM音源ボードPC-9801-26Kの、モノラル、EMS非対応、FM3音、SSG3音、という機能では満足できない人の為に、SNEが独自の技術で開発した、EMS対応(新時代のメモリー方式、EMSタイプを使用しているCPUに対応させるための、FM音源のROMの切り離し機能を搭載)の、上位コンパチブルな、FM3音、SSG3音、Hi-FiステレオFM音源です。上位機のLITTLE ORCHESTRAには、リバーブ出力を搭載し、CPUのスピーカーで鳴らした場合でも、臨場感を楽しめるようにしてあります。LITTLE ORCHESTRA-Lは、LITTLE ORCHESTRAからリバーブ出力とスピーカーを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、どちらもJOYSTICKのコネクタ等の、純正の機能は搭載されていますし、純正対応のソフトがすぐに、臨場感たっぷりのHi-Fiステレオで、楽しめるようになっています。SOUND ORCHESTRAシリーズは、NEC純正の、FM3音、SSG3音という音数に満足出来ない、より本格派の為に、EMS対応、Hi-Fiステレオ、純正上位コンパチという機能に、音数を、FM12音(リズム音使用時は9音)、リズム音5音、SSG3音へと増やした、最高級FM音源です。上位機のSOUND ORCHESTRA-Vには、更に、ADPCM(音声分析 録音、音声合成 再生)の機能を追加して、ステレオ等のLINE INと接続することによって、FM音源以外の様々な音(例えば自分の声)をCPUで楽しめるようにしてあります。SOUND ORCHESTRA-Lは、VからADPCMを外して、よりコストパフォーマンスを高めてあります。勿論、VもLも、純正に追加したFM音源用のLSI、(VはY-8950、LはYM-3812)のソフトを組み安くする為に、MML(ミュージック マクロ ランゲージ) のROMを搭載してあります。但し、JOYSTICKのコネクタは省略してあります。



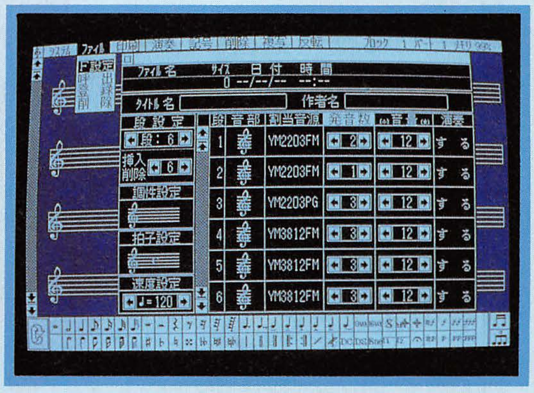
SNEでは、JOYSTICKを使って、本格的に楽しみたい人はソフトに一切の制限のない、SNEのプログラマブル10キー"GINGA"または"GINGA-RX"の、プログラム機能の搭載されている、JOYSTICKのポートの使用を勧めています。また、LITTLE ORCHESTRA/SOUND ORCHESTRAシリーズの全機種が、Hi-Fiステレオ出力付となっていますので、CPUや音源ボード上のスピーカーで楽しむだけではなく、ステレオやラジオカセットのLINE IN等に接続して、Hi-Fiステレオサウンドを楽しむことを勧めています。

SOUND MUSICIAN 5HD/3.5HD

SOUND ORCHESTRAシリーズ用
譜面入力式音楽ソフト　定価**¥25,000**(税別)

LITTLE MUSICIAN 5HD/3.5HD

PC-9801シリーズFM音源用 譜面入力式音楽ソフト
定価**¥12,000**(税別)



お待たせ致しました、待ちに待った本格的ミュージックソフトSOUND MUSICIANの登場です。五線譜の画面にマウスを使って、音楽記号を記入するだけで、誰でも簡単にコンピュータミュージックをステレオで楽しめます。勿論、美しい画面、豊富な記号、スピーディな操作性は当然の事です。SOUND ORCHESTRAシリーズと併せて使う事によって＊最大15段の作成パート数＊最大15段の同時発音数＊最大15段の印刷段数＊最大15音連譜＊最大5音のリズム音＊ステレオ演奏可＊音部記号7種類＊装飾記号付＊省略記号付＊符鈎の向きの自動選択可＊符鈎の連結の自動選択可＊メロディとコード指定で自動演奏可＊スコア譜、パート譜、ピアノ譜で高品質な印刷可＊作成した楽譜が、BASICや一太郎での利用可＊等々、まだまだここに書ききれないほど豊富な機能が搭載されています。従来のソフトで叶えられなかったミュージックソフトへの夢がここに実現しました。勿論、ハードウェアの機能までしか使えませんけれども、NEC純正のPC-9801-26K及びコンパチ機、LITTLE ORCHESTRAにも使用可能です。また純正機、コンパチ機、LITTLE ORCHESTRAのユーザーの為に、SOUND MUSICIANの最大15音の機能から、最大6音に機能簡略化して、よりコストパフォーマンスを高めたミュージックソフト、LITTLE MUSICIANも用意しました。勿論、音数以外は、美しい画面も簡単な操作方法も、SOUND MUSICIANそのままです。お好みに合わせて選んで下さい。

SNE 株式会社 エス・エヌ・イー　〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL. 03-3836-5360　FAX. 03-3835-0571



※78、79Pに関連記事が掲載されています。

いち度は使ってみたいこのソフト

花王のフロッピーディスクで体験できます。

花王のWithソフトシリーズ

NEC PC-9800シリーズ対応（MF2HD/MD2HD）



モノクロ・グラフィックス

BASICでのレタリング支援ソフトです。印刷後、コピーで拡大・縮小すれば、カセットやビデオのタイトルラベルがオリジナルに作成できて便利です。

ASCII The CARD3（体験ディスク）

カード型データベース。項目名の入力だけでパターンが作成できる「自動カードデザイン機能」や、長さを特定できないデータを扱う「可変長項目」が特長です。



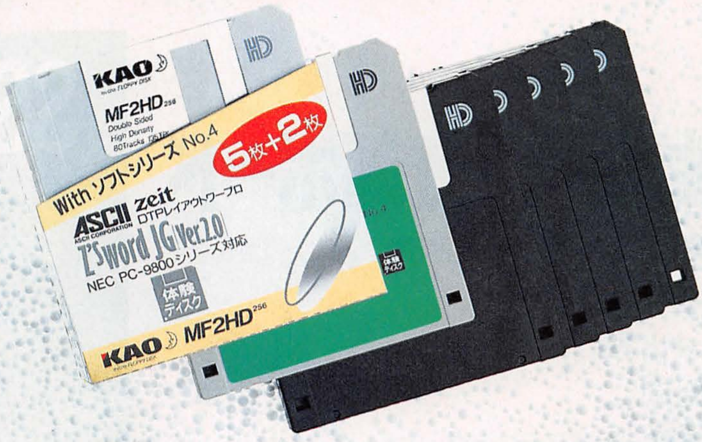


ASCII Z's word JG (Ver.2.0)（体験ディスク）

マウスでのグラフィック機能を搭載し、DTPを実現するレイアウトワープロです。このWithソフトシリーズに限りソフトが2枚になっていてお得です。

ASCII Recalc（体験ディスク）

8つのファイルの同時処理、8種類の罫線とその複写、データベース機能など、どうして今までなかったんだろう、と実感できるビジネス表計算ソフトです。



NEW

Tough & Reliability

KAO FLOPPY DISK

耐久性と信頼性が際立つ、花王フロッピーディスク

温度や湿度が刻々と変化する過酷な環境でも、4000万パス以上（JIS規格の13倍強）の超耐久性を実現しています。さらにエラー要因の走行不安定性やノイズも大幅にカット。出張など、ビジネスのフットワークに、すぐれた信頼性で応えます。

〒103 東京都中央区日本橋茅場町1-14-10
花王株式会社FD事業本部 TEL.03(3660)7690

花王

9801がワープする

- お手持ちの9801の処理速度をアップします。
- 拡張スロットに差し込むだけの簡単な取り付け。
- 8086比 333%の処理能力(実測最大)。
- V30比 147%の処理能力(実測最大)。
- EMS対応。

価格63,000円

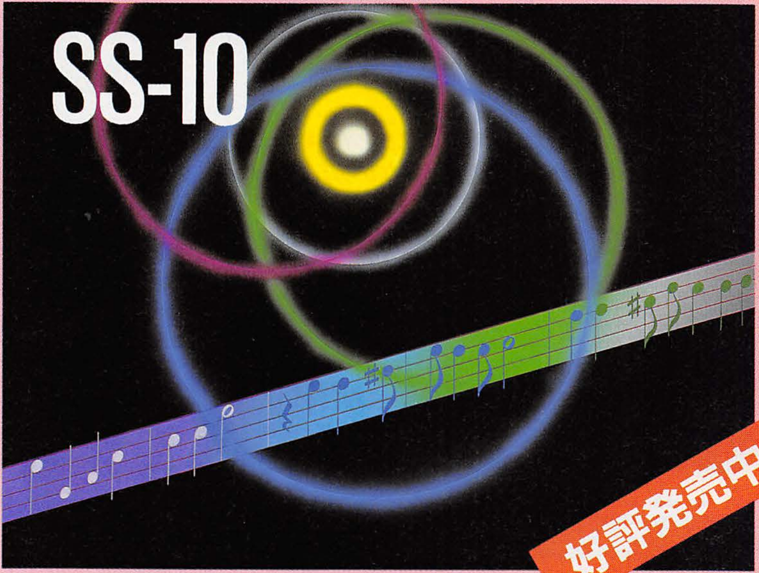
販売代理店 Fuji-on ㈱フジオン
千代田区外神田1－15－16 ラジオ会館7F
TEL.03－3255－7846





ゲームから声が出せるぞ~

- ADPCMで音声の分析、合成、ソフト付。
- FM6音、PSC3音、リズム6音の音楽機能。
- MSX仕様ジョイスティック 1ポート。
- ステレオ出力及びサラウンド出力。
- EMS対応。
- FM音源ボードとしても使えます。
- 音色のコントロールが出来る、ソフト付。
- プラスアルファーがある。
- 未来型ボード



高性能FM音源ボード

- FM3音、PSG3音の6重和音。
- サウンドエディタソフト付。
- ステレオ出力。
- EMS対応。
- MSX仕様ジョイスティック 2ポート。
- サウンド出力用スピーカー内蔵。

価格19,800円

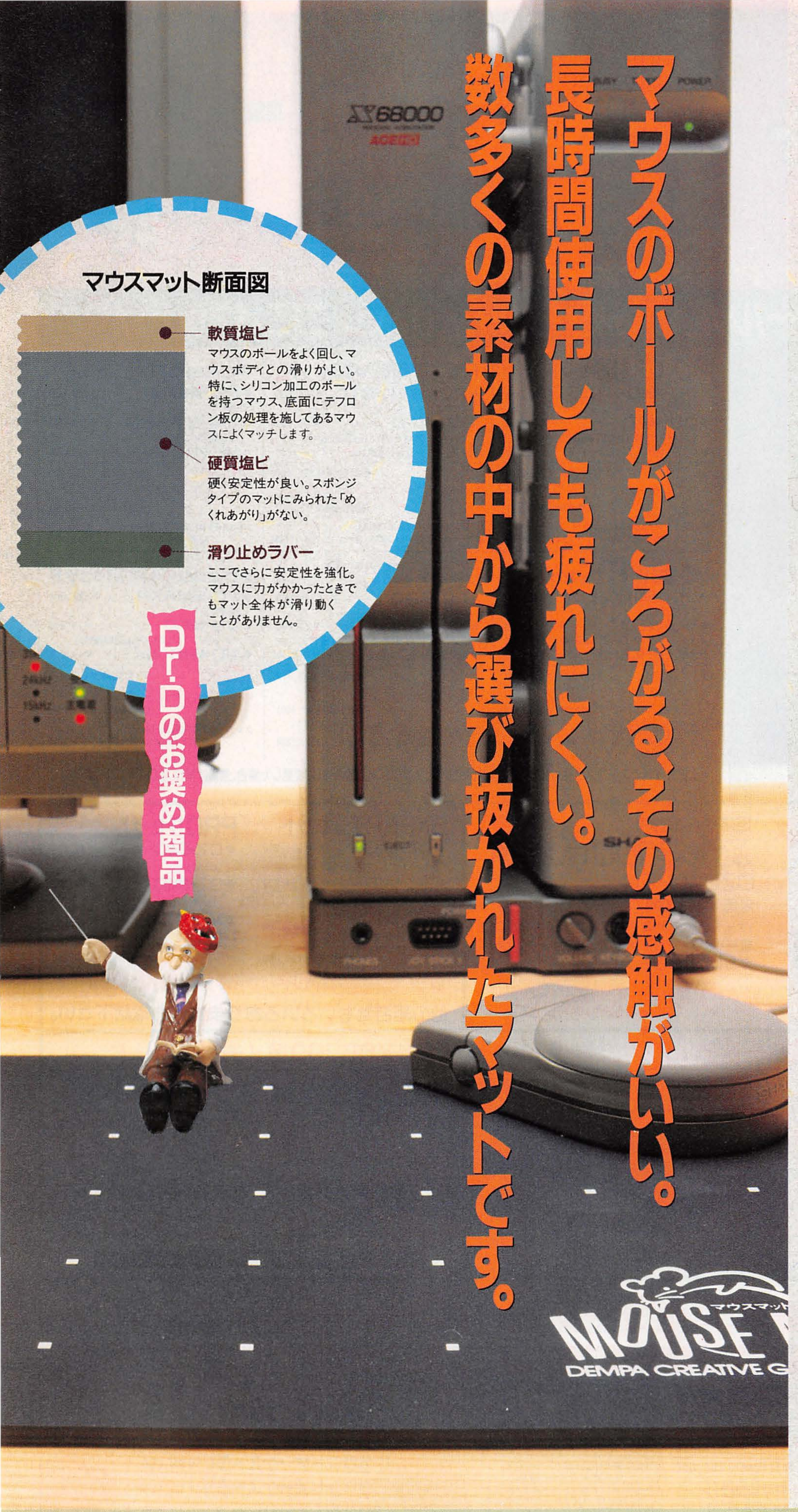
魅力の低価格，他社にはない御買い求めチェックポイント!!

1. 同価格でソフトが，ついているか・いないか。
2. 端子部分が，金色か銀色か。(銀色は接触不良が多い)
3. 音色が15音・20音でもソフトメーカーでは対応していません。

■お問合わせ
アイドルジャパン株式会社
本社：〒110 東京都台東区上野6丁目1番6号510
TEL(03)3832－0731(代表)

マイコンソフト
DEMPA CREATIVE GOODS SERIES

マウスのボールがころがる、その感触がいい。
長時間使用しても疲れにくい。
数多くの素材の中から選び抜かれたマットです。



マウスマット断面図

軟質塩ビ
マウスのボールをよく回し、マウスボディとの滑りがよい。特に、シリコン加工のボールを持つマウス、底面にテフロン板の処理を施してあるマウスによくマッチします。

硬質塩ビ
硬く安定性が良い。スポンジタイプのマットにみられた「めくれあがり」がない。

滑り止めラバー
ここでさらに安定性を強化。マウスに力がかかったときでもマット全体が滑り動くことがありません。

Dr.Dのお奨め商品

マウスマットは数多くの素材を長期に亘ってテストし選び抜かれた素材を使用しております。このテストは、当社ソフト開発室、月刊マイコン・マイコンBASICマガジン各担当CGイラストレーターが行いました。このマウスマットは、従来のスポンジタイプのマットにみられた「マウスのボールが滑る」、「安定性が今一つ欠ける」、「耐久性がない」、「めくれあがる」、「手触り感が良くない」などの問題点を解消しました。

マウスマットは、素材を生かし、操作性、耐久性を追求。マウスのボールとの相性がよく、マウスの速い動きにも、細かい動きにも敏感に反応します。特にシリコンで加工されたマウスボールと、よくマッチングします。コンピューターグラフィックス、CAD、マウスを使用されるソフトには最適です。

そしてさらにマット底面に滑り止めの処理を施しました。そのため安定性は抜群！ マウスに手の力が入っても、マットが動くことは、ありません。

マウスを操作するときの目安として、マット表面に4cm間隔で白いドットが印刷されています。マウスを垂直、水平に操作する場合に便利です。



SIZE：300×225×3(mm)

マウスが滑らかによく動くマット

好評発売中

マウスマット
MOUSE MAT

価格1,900円（税抜き）（送料380円）

全国のDEMPAマイコンソフト取扱店または、電波新聞社本社、各支局でお求めください。通信販売もおこなっております。
取扱店募集中：電波新聞社出版販売部 03-445-6111までお問い合わせください。

マウスのボールが汚れているとおもいどおりに操作できない場合があります。
マウスのボールはきれいにして使いましょう。

発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03(445)6111

サクラサク春の大創業祭

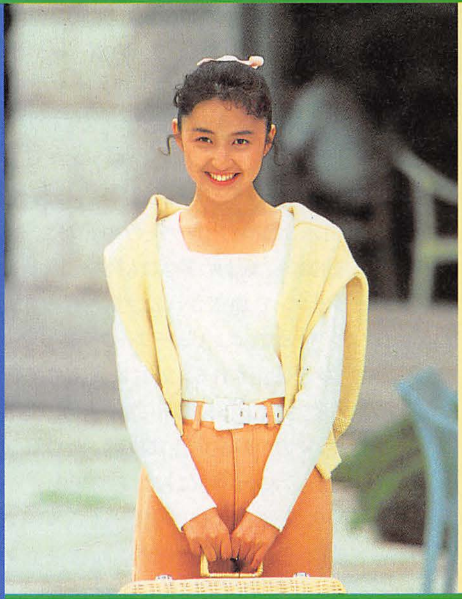
2/23(土)〜3/11(月)迄

掲載商品2万円以上送料無料

NEC新製品PC-9801DA・PC-9801DS・PC-9801UR/UF大好評予約受付中!

ツクモイメージガール越智静香ちゃんのパソコンセット!

夏のボーナス一括払受付中!(金利手数料なし)詳しくは☎03(3251)9911へ



PC CLUBセット
- PC-286C-STD ·····¥168,000 (CPU)
- CU-14FD ·····¥74,800 (シャープ14″DP.31㎜回転台付)
- MF-2HD(5枚) ·····サービス

注番 B301 合計定価¥242,800

ツクモ特価¥178,000 (消費税別途¥5,340)

クレジット例(20回払・税込) 初回¥11,407+月々¥10,400×19回

PC-286VGセット
- PC-286VG-STD ¥268,000 (CPU)
- CU-14FD ·····¥74,800 (シャープ14″DP.31㎜回転台付)
- MD-2HD(10枚) ·····サービス

注番 B302 合計定価¥342,800

ツクモ特価¥218,000 (消費税別途¥6,540)

クレジット例(20回払・税込) 初回¥14,675+月々¥12,700×19回

PC-9801NSセット
- PC-9801NS ·····¥298,000 (CPU)
- TRUST-NS20 ·····¥118,000 (内蔵20MB)
- MF-2HD(5枚) ·····サービス

注番 B303 合計定価¥416,000

ツクモ特価¥305,000 (消費税別途¥9,150)

クレジット例(30回払・税込) 初回¥14,480+月々¥12,500×29回

PC-8801MCセット
- PC-8801MC-2 ·····¥199,000 (CPU)
- CU-14FD ·····¥74,800 (シャープ14″DP.31㎜回転台付)
- MD-2HD(10枚) ·····サービス

注番 B304 合計定価¥273,800

ツクモ特価¥155,000 (消費税別途¥4,650)

クレジット例(20回払・税込) 初回¥9,101+月々¥9,100×19回

PC-98DO+セット
- PC-98DO+ ····· ¥278,000 (CPU)
- CU-14FD ·····¥74,800 (シャープ14″DP.31㎜回転台付)
- MD-2HD(10枚) ·····サービス

注番 B305 合計定価¥352,800

ツクモ特価¥250,000 (消費税別途¥7,500)

クレジット例(24回払・税込) 初回¥13,775+月々¥12,500×23回

PC-9801RX21セット
- PC-9801RX21 ·····¥338,000 (CPU)
- CU-14FD ·····¥74,800 (シャープ14″DP.31㎜回転台付)
- MD-2HD(10枚) ·····サービス

注番 B306 合計定価¥412,800

限定特価¥258,000 (消費税別途¥7,740)

クレジット例(24回払・税込) 初回¥14,215+月々¥12,900×23回

★上記セットモニタをXC-1498CII(三菱14″DP.28㎜ノングレア回転台付)に変更した場合、差額は¥10,000UPになります。

続々登場!X68000シリーズ



SHARP X68000 SUPER 注番 B307

CZ604C-TN

定価¥348,000

ハードディスクのインターフェイスにSCSI規格の物を採用。大容量の記憶メディアが容易になりました。

ツクモ特価販売中

EXPERTIIセット
- CZ-603C ·····¥338,000 (CPU)
- CZ-604D ·····¥94,800 (14″モニターDP.31㎜)
- MD-2HD ·····サービス (ディスケット10枚)

注番 B308 合計定価¥432,800

ツクモ特価販売中

PROIIセット
- CZ-653C ·····¥285,000 (CPU)
- CZ-604D ·····¥94,800 (14″モニターDP.31㎜)
- MD-2HD ·····サービス (ディスケット10枚)

注番 B309 合計定価¥379,800

ツクモ特価販売中

他の組合せもいろいろあります。お電話下さい。

X68000用ハードディスク

アイテック IT X640 注番 B310 定価¥158,000 ツクモ特価¥84,800 (消費税別途¥2,544)

IT X680 定価¥198,000 ツクモ特価¥99,800 (消費税別途¥2,994) (カラー ブラック/グレー) (SASI) 注番 B311



アイテック IT X80S 注番 B312 定価¥128,000 SCSI、80MB ツクモ特価¥99,800 (消費税別途¥2,994)

IT X130S 定価¥158,000 SCSI、130MB ツクモ特価¥125,800 (消費税別途¥3,774) 注番 B313 (SCSI)

(カラー:ブラック/グレー/チタンブラック)



目玉品 40MB SASIタイプ 限定特価¥59,800 (消費税別途¥1,794) 注番 B314

※X68000SUPERシリーズ以外の機種はCZ-6BS1(SCSIボード)定価¥29,800が必要です。

X68000用メモリーボード

1MB増設用メモリーボード (ACE&PROシリーズ内蔵用) 注番 B315

ツクモ特価¥19,000 (消費税別途¥570)

2MB増設RAMボード ツクモ特価¥37,000 注番 B316 (消費税別途¥1,110)

4MB増設RAMボード ツクモ特価¥64,000 注番 B317 (消費税別途¥1,920)

※2MBと4MBは全シリーズ対応。拡張スロット用。

♪春には春のコンピュータミュージックいろいろ♪

X68000用MIDIセット

Aセット
- CM-32L ·····¥69,000
- SX-68M ·····¥19,800
- Mu-1 ·····¥19,800

注番 B318 合計定価¥108,600

限定特価¥88,000 (消費税別途¥2,640)

クレジット例(18回払・税込) 初回¥7,223+月々¥5,600×17回

Bセット
- CM-64 ·····¥129,000
- SX-68M ·····¥19,800
- Mu-1 ·····¥19,800

注番 B319 合計定価¥168,600

特価¥138,000 (消費税別途¥4,140)

クレジット例(18回払・税込) 初回¥9,318+月々¥8,900×17回

PC-9801/PC-286シリーズ用

ミュージ郎Jr 定価¥98,000 注番 B320

ツクモ特価販売中!



KAWAI サウンドパレット 定価¥54,800

NEC PC-9801シリーズ対応 (必要メモリー:640KB)

●MIDI処理と音源システムを1枚のボード上に実現。●サンプルのデモ曲を満載したマウス対応、17トラックのマルチトラックシーケンサーソフト付。



ツクモ特価販売中! 注番 B321

FM音源ボード(EMS対応)

	定価	特価
リトルオーケストラL	¥18,000	¥13,800
リトルオーケストラ	¥22,000	¥16,800
サウンドオーケストラL	¥28,000	¥18,800
サウンドオーケストラV	¥35,000	¥23,800
リトルミュージシャン	¥12,000	¥9,000
サウンドミュージシャン	¥25,000	¥18,000

注目!!

(平成3年3月末はモチロン)
平成3年4月末一括払い
手数料(金利)無料
ご利用下さい。

またまた秋葉原でおなじみの

2/10〜3/9

■NEC=モデム(定価¥44,800)
⦿COMSTARZ2424/5
●2400/1200bps全二重、MNPクラス5
●インターフェースケーブル付
P&A超特価¥27,500
(送料・消費税込み¥29,355

■40M(SCSI)インターフェース付 限定
⦿STATION40S(日本テクサ)
(I/FHA-55S付)
(定価¥133,000)
P&A特価¥62,500
(送料・消費税込¥65,405)

■40M(SASI)(I/Fケーブル) 限定
⦿CRC-MH4B
(コンピュータ・リサーチ)
●28ms
(定価¥99,800)
P&A特価¥55,000
(送料・消費税込¥57,680)

■40M(SASI)内蔵型
⦿CRC-IHR4/E4
(コンピュータ・リサーチ)
●20MB×2分割可能
(定価¥98,000)
P&A特価¥58,500
(送料・消費税込¥61,285)



■日本テクサ
(98/エプソンシリーズ対応、SCSI)
⦿TRUST-IN40S
▶オンボードタイプHDD
●45M/19ms 定価¥98,000
P&A超特価¥67,500
(送料・消費税込¥70,555)

LAP TOP【ディスケット5枚サービス】(送料¥1,000)

- ●J3100SS001(東芝)… 定価¥198,000▶特価¥93,000
- ●PC-98NOTE(NEC)… 定価¥248,000▶特価¥125,000
- ●PC-286BOOK-STD(エプソン)定価¥258,000▶特価¥180,000
- ●PC-9801NS(NEC)… 定価¥298,000▶特価¥198,000
- ●PC-9801NS-20(NEC) 定価¥448,000▶特価¥298,000
- ●PC-98HA(NEC)……定価¥198,000▶特価¥130,000
- ●PC-386NOTEA(エプソン)… 定価¥258,000▶特価¥197,000
- ●PC-286LP(エプソン)……… 定価¥298,000▶特価¥210,000
- ●PC-9801NV(NEC)…… 定価¥248,000▶特価¥173,000

NEC

●CU-14GD(シャープ)=88専用モニター、カラー14インチ
回転台付、640×400ドット(4050文字)

88シリーズお買上げの方にジョイカードをプレゼントいたします。 送料¥2.000

PC-8801MC model 1/model 2/FE2/MA2/FE/VA3



Ⓐセット:PC-8801MC(model2)+CU-14GD+M-2HD(10枚)
……定価¥268,800▶特価¥135,000

Ⓑセット:PC-8801MC(model1)+CU-14GD+M-2HD(10枚)
……定価¥238,800▶特価¥130,000

Ⓒセット:PC-8801FE2+CU-14GD+M-2D(10枚)
……定価¥188,800▶特価¥98,000

Ⓓセット:PC-8801MA2+CU-14GD+M-2HD(10枚)
限定 ……定価¥237,800▶特価¥119,000

P&A特選セット 限定
Ⓔセット:PC-8801FE+CU-14GD
+M-2D(10枚)…定価¥198,800 ……▶大特価 ¥89,000

Ⓐ〜Ⓔのモニターを、

	機種	メーカー	定価		加算額
①	CU-14FD	シャープ	¥74,800	に変更の場合	¥3,000
②	CU-14KD	シャープ	¥89,800	に変更の場合	¥12,000
③	CU-14TV	シャープ	¥99,800	に変更の場合	¥30,000
④	XC-1498CII	三菱	¥107,000	に変更の場合	¥10,000
⑤	PC-KD854N	NEC	¥84,800	に変更の場合	¥3,000
⑥	PC-KD853N	NEC	¥118,000	に変更の場合	¥13,000
⑦	PC-KD863G	NEC	¥138,000	に変更の場合	¥46,000
⑧	PC-KD862S	NEC	¥99,800	に変更の場合	¥24,000
⑨	PC-KD882	NEC	¥89,800	に変更の場合	¥19,000
⑩	PC-KD881	NEC	¥118,000	に変更の場合	¥37,000
⑪	PC-TV354	NEC	¥110,000	に変更の場合	¥25,000
⑫	PC-TV454	NEC	¥128,300	に変更の場合	¥32,000
⑬	PC-TV455	NEC	¥147,000	に変更の場合	¥42,000

を加算して下さい。

- ●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価¥4,500
- ●キーボードカバー(ソフト)(PC-88/98用)……定価¥3,500▶特価¥2,800
- ●TVフィルター(紫外線カット)……定価¥5,000▶特価¥3,800

プリンターセット(ケーブル・用紙付) 送料¥1000

セット	機種	定価	特価
Ⓐセット	PC-PR201/80A(NEC)	¥275,000	¥188,000
Ⓑセット	65A(〃)	¥215,000	¥146,000
Ⓒセット	60A(〃)	¥158,000	¥107,000
Ⓓセット	45(〃)	¥95,000	¥65,000
Ⓔセット	PC-PR201GS(〃)	¥135,000	¥83,000
Ⓕセット	101GS(〃)	¥115,000	¥72,000
Ⓖセット	PR150VH(〃)	¥99,800	¥66,000
Ⓗセット	PR350(〃)	¥168,000	¥118,000
Ⓘセット	PR150VL(〃)	¥84,800	¥56,000
Ⓙセット	PR150T(〃)	¥64,800	¥44,000
Ⓚセット	PR101TL3(〃)	¥69,800	¥43,500
Ⓛセット	PR102TL3(〃)	¥50,000	¥36,000
Ⓜセット	PR1000(〃)(EPカートリッジ付)	¥288,000	¥196,000
Ⓝセット	PR2000(〃)(〃)	¥478,000	¥332,000
Ⓞセット	PR3000PS(〃)(〃)	¥658,000	¥463,000
Ⓟセット	AP-600PC(エプソン)	¥64,800	¥46,000
Ⓠセット	AP-900PC(〃)	¥94,800	¥64,000
Ⓡセット	VP-960PC(〃)	¥118,000	¥83,000
Ⓢセット	VP-1600PC(〃)	¥125,000	¥87,000
Ⓣセット	VP-2600PC(〃)	¥145,000	¥104,000
Ⓤセット	XP-2000PC(〃)	¥198,000	¥139,000
Ⓥセット	HG-4000PC(〃)	¥198,000	¥144,000
Ⓦセット	TX-24CL(スター)	¥69,800	¥35,500
Ⓧセット	CR-3415CL(〃)	¥148,000	¥67,000
Ⓨセット	BR-2415(〃)	¥94,800	¥49,000
Ⓩセット	JR-200CL(〃)	¥134,800	¥73,500
⦿セット	JP-200(〃)	¥104,800	¥67,500
⦿セット	M-1724α(ブラザー)	¥95,000	¥56,500
⦿セット	M-1924P(〃)	¥148,000	¥67,000
⦿セット	BJ-130J(キット付)(キャノン)	¥198,000	¥123,000
⦿セット	BJ-10V(ノートブック用)(ケーブル付)(キャノン)	¥74,800	¥56,500
⦿セット	LBP-A404(LIPSII+)(PC用)(キャノン)	¥295,000	¥214,000
⦿セット	LBP-A404(LIPSIII)(〃)(〃)	¥355,000	¥256,000

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

(送料¥2.000)

NEC



■TEAC(DISK&DISK)
⦿FDD付SCSIハードディスクD
①DD-41(I F)定価¥148,000
特価¥94,000
②DD-101(I F)定価¥208,000
特価¥133,000

■ファインスキャナー256(HAL研)
⦿HGS-10
定価¥39,800▶特価¥28,000

PC-9801DX/DA/DS/DO+

	機種	定価	特価
①	PC-9801DX2+CU-14GD	¥387,800	¥249,000
②	DX/U2+CU-14GD	¥387,800	¥249,000
③	DA2+CU-14GD	¥517,800	価格はTEL
④	DA/U2+CU-14GD	¥517,800	価格はTEL
⑤	DA5+CU-14GD	¥667,800	¥449,000
⑥	DA/U5+CU-14GD	¥667,800	¥449,000
⑦	DS2+CU-14GD	¥427,800	価格はTEL
⑧	DS/U2+CU-14GD	¥427,800	価格はTEL
⑨	DS5+CU-14GD	¥567,800	¥384,000
⑩	DS/U5+CU-14GD	¥567,800	¥384,000
⑪	PC-98DO+ +CU-14GD	¥347,800	¥230,000

※PC-98、エプソンシリーズには、マウス+M-2HD(10枚)(3.5"×5枚)サービス

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター、14インチ、回転台付(NEC98、エプソン専用モニター)640×400ドット(4050文字)

EPSON PC-286/386 SERIES

	機種	定価	特価
①	PC-286VG-STD+CU-14GD	¥337,800	¥210,000
②	PC-286C-STD+CU-14GD	¥237,800	特価価格はTEL!!
③	PC-386S-STD+CU-14GD	¥567,800	¥393,000
④	PC-386G-STD+CU-14GD	¥819,800	特価 価格はTEL!!
⑤	PC-286UX-STD+CU-14GD	¥337,800	¥222,000
⑥	PC-286UX-H20+CU-14GD	¥462,800	¥310,000
⑦	PC-386M-STD+CU-14GD	¥397,800	特価価格はTEL!!
⑧	-H40+CU-14GD	¥537,800	¥370,000
⑨	VR-STD+CU-14GD	¥417,800	¥253,000
⑩	-H40+CU-14GD	¥557,800	¥348,000
⑪	V-STD+CU-14 GD	¥567,800	¥352,000

98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを

	機種	メーカー	定価		加算額
①	CU-14FD	シャープ	¥74,800	に変更の場合	¥3,000
②	CU-14TV	シャープ	¥99,800	に変更の場合	¥30,000
③	CU-14KD	シャープ	¥89,800	に変更の場合	¥12,000
④	XC-1498CII	三菱	¥107,000	に変更の場合	¥10,000
⑤	PC-KD854N	NEC	¥84,800	に変更の場合	¥3,000
⑥	PC-KD853N	NEC	¥118,000	に変更の場合	¥13,000
⑦	PC-KD862S	NEC	¥99,800	に変更の場合	¥24,000
⑧	PC-KD882	NEC	¥89,800	に変更の場合	¥19,000
⑨	PC-KD881	NEC	¥118,000	に変更の場合	¥37,000
⑩	PC-TV354	NEC	¥110,000	に変更の場合	¥25,000
⑪	PC-TV454	NEC	¥128,300	に変更の場合	¥32,000
⑫	PC-TV455	NEC	¥147,000	に変更の場合	¥42,000
⑬	N-5913U	NEC	¥120,000	に変更の場合	¥42,000
⑭	CR-4000	エプソン	¥94,800	に変更の場合	¥13,500
⑮	CR-5000	エプソン	¥138,000	に変更の場合	¥53,000

を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) 送料¥1.000

	機種	定価	特価
1	PC-9801T model S5(NEC)	¥850.000	¥598,000
2	PC-9801T model F5(NEC)	¥1.150.000	¥798,000
3	PC-9801T model W2(NEC)	¥548.000	¥386,000
4	PC-9801T model W5(NEC)	¥758.000	¥533,000
5	PC-286BOOK-H20(エプソン)	¥378.000	¥295,000
6	PC-386LS-H20(エプソン)	¥678.000	¥420,000
7	J-3100GS001(東芝)	¥198.000	¥145,000
8	J-3100SS02E(東芝)	¥328.000	¥209,000

9801&エプソン用サウンドボード 送料¥500

	機種	定価	特価
A	PC-9801-26K(NEC)	¥25.000	¥20,000
B	サウンドオーケストラ(SNE)	¥29.500	¥17,300
C	サウンドオーケストラV(SNE)	¥35.000	¥22,800
D	サウンドオーケストラL(SNE)	¥28.000	¥17,800
E	リトル・オーケストラ(SNE)	¥22.000	¥14,300
F	リトル・オーケストラL(SNE)	¥18.000	¥11,800
G	サウンド・MUSICIAN(SNE)	¥25.000	¥15,800
H	リトル・MUSICIAN(SNE)	¥12.000	¥8,600
テンキーユニット A	"GINGA"(88、98用)(SNE)	¥32.000	¥19,000
B	"GINGA"(286L用)(SNE)	¥15.000	¥9,000

●定休日/毎週水曜日=第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。
●価格は流通事情により変動致しますので、銀行振込・書留等の送付の前に、あらかじめお電話にてご確認下さい。

営業時間 平日：AM10：00～PM7：00、日祭：AM10：00～PM6：00

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

★超低金利クレジットOK.!! 1回～84回払いまでOK.!!
●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
●ビジネスソフト定価の20%引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

中古パソコンは、P&Aにおまかせ.!!

その場で高価現金買取り・高価下取りOK.!!

■まずはお電話下さい。 03-651-1884 FAX：03-651-0141
■下取り・買取りでお急ぎの方、直接当社に来店、または、宅急便にてお送り下さい。
●下取りの場合……価格は常に変動していますので査定額をお電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取りの場合……現品が着き次第、2日以内に買取り金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近郊の方は、P&A本店まで、直接お持ち下さい。即金にて、¥1,000,000までお支払い致します。

ファインスキャナーX68
X68専用 ●HGS-68
定価¥39,800
特価¥26,500
(送料¥27,810)

X68000シリーズ専用
MIDIインターフェースボード
SX-68M(サコム)
(純生コンハチ)(定価¥19,800)
特価¥15,000
(送料・消費税込¥15,965)

ハードディスク・ユニット
X68000専用.!!
アイテック 80M120ms
●ITX-80S(
¥128,000‥特価¥95,000
●ITX-130S(130M/20ms)
¥158,000‥特価¥117,000

SHARP

(X68000 II(新製品)セットでお買い上げの方にディスケット10枚 ジョイカード2個プレゼント!!)

X-68000 SUPER SUPER-HD PRO II シリーズ 送料税込み

Ⓐセット：SUPER CZ-604C-TN＋CZ-606D-TN 定価¥427,800▶特価価格はTEL

12回	27,300	24回	14,500	36回	10,100	48回	7,900	60回	6,600

Ⓑセット：SUPER-HD CZ-623C-TN＋CZ-606D-TN 定価¥577,800▶特価 TEL

12回	37,000	24回	19,600	36回	13,600	48回	10,700	60回	9,000

Ⓒセット：PRO II CZ-653C＋CZ-606D……定価¥364,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	22,000	24回	11,700	36回	8,100	48回	6,400	60回	5,300

Ⓓセット：PRO II-HD CZ-663C＋CZ-606D……定価¥474,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	30,400	24回	16,100	36回	11,200	48回	8,800	60回	7,400

Ⓐ～Ⓓのモニターを●CZ-605D(定価¥115,000)●CD-604D(定価¥94,800)●CZ-613D(定価¥135,000)
●CU-21HD(定価¥148,000)に変更の場合も超特価で販売／TEL下さい。

X68000シリーズ～P&Aスペシャルセット＝限定誌上販売!!

EXPERT II
台数限定
送料、消費税込み
●ディスケット10枚、●ジョイカード2個付

Aセット：P&A厳選セット
■CZ-603C
(本体価格¥338,000)
＋
■CZ-606D
(モニター定価¥79,800)
▶P&A超特価 ¥304,000

Bセット：
■CZ-603C＋CZ-604D
定価¥432,800…▶特価¥309,000
Cセット：
■CZ-603C＋DZ-605D
定価¥453,000…▶特価¥322,000
Dセット：
■CZ-603C＋CZ-613D
定価¥473,000…▶特価¥342,000
Eセット：
■CZ-603C＋CU-21HD
定価¥486,000…▶特価¥347,000

EXPERT-HD
台数限定
送料、消費税込み
●ディスケット10枚、●ジョイカード2個付

Aセット：P&A厳選セット
■CZ-612C(ブラック)
(本体価格¥466,000)
＋
■CZ-606D(ブラック)
(モニター定価¥79,800)
▶P&A超特価 ¥335,000

Bセット：
■CZ-612C＋CZ-604D
定価¥560,800…▶特価¥340,000
Cセット：
■CZ-612C＋CZ-605D
定価¥581,000…▶超特価¥359,000
Dセット：
■CZ-612C＋CZ-613D
定価¥601,000…▶超特価¥372,000
Eセット：
■CZ-612C＋CU-21HD
定価¥614,000…▶超特価¥386,000

X68000用ハードディスク(送料¥1,000)

Ⓐ HXD-040(アイテム)……定価¥118,000▶特価¥ 88,000
Ⓑ ITX-640(アイテック)……定価¥158,000▶特価¥ 83,000
Ⓒ ITX-680(アイテック)……定価¥198,000▶特価¥ 97,000

X68000用RAMディスク(送料¥500)

Ⓐ CZ-6BE1(シャープ・600C用)……定価¥35,000▶特価¥26,000
Ⓑ PIO-6BE1-A(I/Oデータ)……定価¥25,000▶特価¥18,000
Ⓒ PIO-6BE2-2M(I/Oデータ)……定価¥50,000▶特価¥36,000
Ⓓ PIO-6BE4-4M(I/Oデータ)……定価¥88,000▶特価¥63,000

RAMディスク (送料¥500)

メルコ
●EMJ-1000L……特価¥18,500
● 2000L……特価¥25,500
● 4000L……特価¥43,500
● 6000L……特価¥63,000
● 8000L……特価¥82,000
● 12ML……特価¥118,000
● 16ML……特価¥156,000
●EXJ-1000L……特価¥16,400
● 2000L……特価¥23,900
● 4000L……特価¥42,500
● 4000E……特価¥42,500
●EMZ-512L……特価¥11,300
● 1000L……特価¥14,900
●EXZ-1000L……特価¥14,200
●MRA-2000L(RA21用)……特価¥25,500
● 4000L(〃)……特価¥43,500
● 6000L(〃)……特価¥63,300
● 8000L(〃)……特価¥82,000
● 10ML(〃)……特価¥100,800
●MRS-2000L(RS用)……特価¥26,000
● 4000L(〃)……特価¥44,600
●MES-3000L(ES用)……特価¥36,000
●XMC-2000L……特価¥22,400
●MRC-2000L(RA2用)……特価¥26,000
● 3000L(〃)……特価¥36,000
●MRL-4000L(RL用)……特価¥41,000
●EMP-2000L(エプソンLAPTOP)……特価¥29,900
● 4000L(〃)……特価¥48,400
●EML-2000L(9801LAPTOP)……特価¥29,800
● 4000L(〃)……特価¥48,400

●RCS-1000(NOTE用)……特価¥19,800
● 2000(〃)……特価¥30,300
● 4000(〃)……特価¥56,600
● 8000(〃)……特価¥110,000
●RCJ-1000(DYNABOOK用)……特価¥21,500
● 2000(〃)……特価¥33,500
●HC-U2L……特価¥5,300
● 256L……特価¥9,200
● 512L……特価¥12,800
●SDA-4000(シリコンディスク)……特価¥56,900
● 8000(〃)……特価¥100,000
● 12M(〃)……特価¥143,000
● 20M(〃)……特価¥229,000
I/Oデータ
●PIO-PC34FX-2MA……特価¥26,000
● 4MA……特価¥44,500
● 8MA……特価¥81,500
● PC34F-6MA……特価¥62,800
● 12MA……特価¥117,000
● 16MA……特価¥152,000
● PC34N-2MA……特価¥22,000
● 4MA……特価¥38,000
● 6MA……特価¥54,900
● 8MA……特価¥69,000
● EX34F-2MA……特価¥24,000
● 4MA……特価¥42,500
● 8MA……特価¥78,000
● 9234G-0.5ML……特価¥12,500
● 1ML……特価¥17,200
● 1.5ML……特価¥20,700
● 2ML……特価¥22,800

●PIO-9234G-3ML……特価¥32,000
● 4ML……特価¥39,100
● 8ML……特価¥81,200
● 16ML……特価¥167,000
● RA34-3MB(RA2用)……特価¥34,200
● RA134-2MA(RA21用)……特価¥25,000
● 4MA……特価¥42,500
● 6MA……特価¥60,000
● 10MA……特価¥95,500
● RS134-2MA(RS21用)……特価¥25,000
● EX134-2MA……特価¥25,000
● 4MA……特価¥46,200
● ES34-1MA(ES用)……特価¥18,700
● 3MB……特価¥35,000
● PC34SL-1MA(ラップトップ)……特価¥19,300
● 2MA……特価¥30,000
●EP-386M-2M(386M用)……特価¥34,700
● 31SS-1MA(ダイナBOOK)……特価¥20,500
● 1.5MA……特価¥25,300
● 2MA……特価¥30,500
● 98NT-1MB(NOTE)……特価¥18,000
● 2MB……特価¥27,200
● 2MP……特価¥34,700
● AX34H-2MA(AX用)……特価¥34,500
● 4MA……特価¥61,500
●EP-286BOOK-2M……特価¥46,500
● 4M……特価¥67,700
● IOS-10mm Ver2……特価¥3,800
● IOS-10STD……特価¥4,500
● D.H TOOL……特価¥11,900

ハードディスク (送料¥1,000)

テクサ
●TRUST40S 40SE……定価¥118,000▶特価¥68,000
● 80S 80SE……定価¥118,000▶特価¥105,000
● EX60S(SCSI)……定価¥148,000▶特価¥81,000
● EX80S(SCSI)……定価¥168,000▶特価¥100,000
● EX120S(SCSI)……定価¥198,000▶特価¥112,000
●CARRY DISK 40MB……定価¥98,000▶特価¥68,000
●DASH-40S……定価¥118,000▶特価¥73,000
● 90S……定価¥168,000▶特価¥112,000
● 60S(SCSI)……定価¥148,000▶特価¥99,000
● 80S(SCSI)……定価¥168,000▶特価¥112,000
●TRUST-IN40S(オンボード)……定価¥98,000▶特価¥67,500
●STATION-n40S(ノート用)……定価¥128,000▶特価¥91,000
●STATION80S＋HA-55S……定価¥173,000▶特価¥104,000
● 120S＋HA-55S……定価¥203,000▶特価¥120,000
緑電子
●ProfessorPS-40＋MDC-551……定価¥127,800▶特価¥63,000
● PS-90＋MDC-551……定価¥197,800▶特価¥108,000
● PS-130＋MDC-551……定価¥247,800▶特価¥173,000
●Note Side40……定価¥118,000▶特価¥85,000
● Base40……定価¥148,000▶特価¥107,500
● Fits20……定価¥128,000▶特価¥93,000
● Pack20……定価¥138,000▶特価¥100,000
●Little-E40MKII……定価¥98,000▶特価¥58,000
● E80……定価¥128,000▶特価¥88,000
ICM
●SR-40……定価¥118,000▶特価¥63,000
●SR-80……定価¥168,000▶特価¥90,000
●RC-40＋IF2725(SCSI)……定価¥98,000▶特価¥71,000
●RC-80＋IF2725(SCSI)……定価¥138,000▶特価¥97,000
●HC-40＋IF2750(SCSI)……定価¥108,000▶特価¥78,000

ICM
●HC-80＋IF2750(SCSI)……定価¥148,000▶特価¥109,500
●HC-130＋IF2750(SCSI)……定価¥178,000▶特価¥129,000
●SRC-40N(I F付)(98N用)……定価¥118,000▶特価¥85,000
●C-FLAT(cb)……定価¥108,000▶特価¥83,000
キャラベル
●AV-130SC W……定価¥228,000▶特価¥156,000
● 200SC W……定価¥330,000▶特価¥226,000
● 250SC W……定価¥418,000▶特価¥287,000
● 090WS W(SA.SC両用)……定価¥198,000▶特価¥136,000
● 050LRW(SA.SC両用、内蔵)……定価¥134,000▶特価¥92,500
● 090LRW(SA.SC両用、内蔵)……定価¥168,000▶特価¥115,000
● 200LR……定価¥330,000▶特価¥227,000
● 040HC(ONE SLOT TYPE)……定価¥98,000▶特価¥68,500
ロジテック
●SHD-40(JUST-IN)……定価¥99,800▶特価¥67,000
●LHD-34VJ……定価¥134,800▶特価¥94,500
●LHD-100SC……定価¥168,000▶特価¥122,000
テクノジャパン
●PD-50RS……定価¥118,000▶特価¥80,000
●PD-100RS……定価¥168,000▶特価¥109,000
●PD-130RS……定価¥198,000▶特価¥119,000
●TH-40N(NOTE用)……定価¥148,000▶特価¥95,000
コンピュータリサーチ
●CRC-MH8B……定価¥158,000▶特価¥86,000
● IHR8 E8……定価¥158,000▶特価¥86,000
● SA40……定価¥97,800▶特価¥64,000
● SC80(I F付)……定価¥163,000▶特価¥102,000
● SC130(I F付)……定価¥198,000▶特価¥133,000
アイテック
●ITSS-40……定価¥138,000▶特価¥77,000
●FC-H100……定価¥268,000▶特価¥115,000
●ITH-135F(I F付)……定価¥248,000▶特価¥145,000

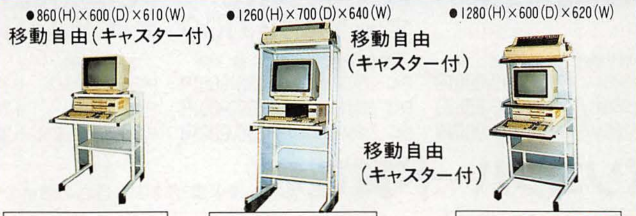
周辺機器コーナー 送料¥1,000

NEC ●PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥103,500
EPSON ●GT-1000 定価¥79,800 特価¥ 57,500

ⒶPC-IN505(NEC)……定価¥138,000▶特価¥99,000
ⒷPC-IN506(NEC)……定価¥228,000▶特価¥161,000
ⒸGT-6000(エプソン)……定価¥178,000▶特価¥125,000
ⒹGT-100V(エプソン)……定価¥44,800▶特価¥31,700
Ⓔコムスター2424/4(NEC)……定価¥38,800▶特価¥25,900
Ⓕコムスター2424/5(NEC)……定価¥44,800▶特価¥27,500
ⒼMD-24FP4 II(オムロン)……定価¥38,800▶特価¥26,000
ⒽMD-24FP5 II(オムロン)……定価¥42,800▶特価¥28,200
ⒾMD-24FN4(オムロン)……定価¥39,800▶特価¥26,800
ⒿMD-24FN5(オムロン)……定価¥44,800▶特価¥29,800
ⓀMD-1200A III(オムロン)……定価¥19,800▶特価¥14,800
ⓁHS-40CL-H(オムロン)……定価¥46,800▶特価¥32,500
ⓂHS-60F-H(オムロン)……定価¥46,800▶特価¥32,500
ⓃMD-24FS5(オムロン)……定価¥49,800▶特価¥31,500
ⓄMD-24FS7(オムロン)……定価¥64,800▶特価¥43,500
ⓅHS-7R II(オムロン)……定価¥39,800▶特価¥25,800
ⓆHS-10R II(オムロン)……定価¥49,800▶特価¥33,000
ⓇHWS-10G(HAL研)……定価¥34,800▶特価¥19,500
ⓈHVS-10(HAL研)……定価¥29,800▶特価¥21,500
ⓉJX-100(シャープ)……定価¥89,800▶特価¥69,000
ⓊJX-220(シャープ)……定価¥145,000▶特価¥108,500
Ⓥ10-735X(シャープ)……定価¥248,000▶特価¥190,000
ⓌPV-A24VM5(アイワ)……定価¥44,800▶特価¥29,900
Ⓧメディアグラフ10(NEC)……定価¥49,800▶特価¥37,000
ⓎDXY-1200(ローランド)……定価¥158,000▶特価¥119,000
ⓏDXY-1300(ローランド)……定価¥228,000▶特価¥172,000
●ミュージ郎(ローランド)……定価¥158,000▶特価¥128,000
●ミュージ郎JR(ローランド)……定価¥98,000▶特価¥80,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●860(H)×600(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)
●1260(H)×700(D)×640(W) 移動自由(キャスター付)
●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)



A 3段 ¥9,000　B 4段 ¥11,000　C 5段 ¥15,000

外付FDD 送料¥1,000

●LITTLE F(3.5"×1)(緑電子)……定価¥39,800▶特価¥23,500
●LITTLE F2(3.5"×2)(緑電子)……定価¥59,800▶特価¥35,500
●CRC-FD3.5S(3.5×1自動)(C・リサーチ)……定価¥39,800▶特価¥25,500
●CRC-FD3.5W(3.5×2自動)(C・リサーチ)……定価¥59,800▶特価¥38,300
●CRC-FD5S(5"×1自動)(C・リサーチ)……定価¥43,800▶特価¥31,000
●CRC-FD5W(5"×2自動)(C・リサーチ)……定価¥65,800▶特価¥46,000
●FDC-377(3.5"×1自動)(アクセル)……定価¥39,800▶特価¥27,500
●FDC-378(3.5"×2自動)(アクセル)……定価¥59,800▶特価¥41,000
●FDC-57(5"×1、DD、HD自動)(アクセル)……定価¥68,000▶特価¥39,000
●FDC-58(5"×2、DD、HD自動)(アクセル)……定価¥98,000▶特価¥49,000
●LFD-392R(3.5"×2、DD、HD)(ロジテック)……定価¥79,800▶特価¥56,000
●LFD-592R(5"×2、DD、HD)(ロジテック)……定価¥99,800▶特価¥70,000
●LFD-591R(5"×1、DD、HD)(ロジテック)……定価¥69,800▶特価¥47,000
●Mini3 Ver.3(3.5"×1)(SNE)……定価¥39,800▶特価¥23,500
●Mini5(5"×1)(SNE)……定価¥44,800▶特価¥28,500
●SNE-3 Ver3(3.5"×2)(SNE)……定価¥75,000▶特価¥44,000

通信販売お申し込みのご案内

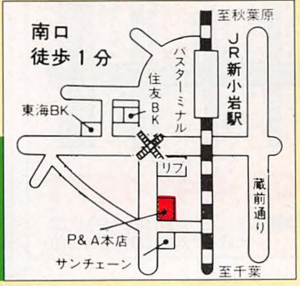
〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊐No.620618 (株)ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	3.5	4.5	6.0	6.0	11.0	12.5	17.5	23.0	29.5	38.0	45.5



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX. 03-3651-0141
●営業時間：AM10：00～PM7：00
日・祭：AM10：00～PM6：00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

チャンス！スタンバイの強烈プライス！

パソコンソフト買取表

●平成3年2月1日現在の価格です。

ソフト名	対応機種	定価	買取価格
ダイナソア	88SR、98、MSX2	¥ 8,700	¥2,500
ドラゴン・ナイトII	98、88SR、MSX2、X68K	¥ 7,800	¥2,500
信長の野望・武将風雲録	98、88SR、MSX2、X68K	¥ 9,800	¥3,000
アルシャーク	98	¥ 9,800	¥2,500
ブリッツクリーフ	98、X68	¥ 9,800	¥3,000
ブライ下巻完結編	98	¥ 9,800	¥3,000
フレイ	MSX2、MSXTR	¥ 7,800	¥2,000
スパン・オブ・ドリーム	98、X68	¥12,800	¥3,500
イメージファイト	X68	¥ 9,700	¥2,500
アマランス	98	¥ 8,800	¥2,500
ルーンワース2 時空の神戦	98	¥ 6,800	¥2,000
A列車で行こうIII	98	¥12,800	¥4,000
ファースト・クイーンII	98	¥ 8,800	¥2,500
ワールド・スタジアム	X68	¥ 8,800	¥2,000
ライスヒリッター	98	¥ 8,000	¥2,500
マーキュリー	98、X68	¥ 8,800	¥2,000
エメラルド・ドラゴン	98、X68	¥ 9,800	¥3,000
エメラルド・ドラゴン	MSX2、88SR	¥ 8,800	¥2,500
ティル・ナ・ノーグ禁断の塔	MSX2、88SR	¥ 8,800	¥2,000
サークII	98、MSX2	¥ 8,800	¥2,500
カオスの逆襲	98、X68、FMT	¥ 9,800	¥3,000
ドラゴン・ウォーズ	98、X68	¥ 9,800	¥3,000
レイガン	98、88、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
シード・オブ・ドラゴン	MSXTR	¥ 8,800	¥2,000
コラムス	MSX2、FMT	¥ 7,200	¥2,000
闘神都市	98、X68、FMT、88SR、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
ガンダム・デザートオペレーション	98	¥ 8,800	¥2,500

ソフト名	対応機種	定価	買取価格
ピュアII	98、88SR	¥ 6,800	¥2,000
アクティー	98	¥ 9,800	¥2,500
アトミック・ロボキッド	X68	¥ 8,800	¥2,000
メタルオレンジ	98、X68、88SR	¥ 7,800	¥2,000
大戦略III'90マップコレクション	98	¥ 5,800	¥ 800
BEAST	98、88、X68、MSX2	¥ 7,800	¥2,000
CAL	98、88、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
イルミナ	98、88、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
銀河英雄伝説II	98、88、X68、MSX2	¥ 9,800	¥3,000
キサナ	98、88、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
ダークレイスII	98	¥ 9,800	¥3,000
レッドストームライジング	98、X68	¥10,800	¥3,000
スターグライダーII	98、X68	¥10,800	¥3,000
D〜欧州蜃気楼〜	98、X68	¥12,800	¥3,500
クォータースタッフ	98、X68、88SR	¥ 9,800	¥2,800
聖戦士ダンバイン	MSX2	¥ 6,800	¥1,500
ドラゴン・シティ(X指定)	98、88、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
ポッキーII	98、88、MSX2	¥ 7,800	¥2,500
煩悩予備校	98、X68	¥ 7,800	¥2,500
RYU	98、X68	¥11,600	¥3,000
斬〜夜叉曲舞曲〜	98、88SR	¥ 9,800	¥2,500
マスター・オブ・モンスターズII	98	¥ 8,800	¥2,500
プリンス・オブ・ペルシャ	98、X68	¥ 8,800	¥2,500
私をゴルフに連れてって	98、88、X68、MSX2	¥ 7,800	¥2,000
ドラゴンアイズ	98、88、X68、MSX2	¥ 6,800	¥2,000
ドラッケン	98、X68、FMT	¥ 9,800	¥3,000
遙かなるオーガスタ	98、X68、FMT	¥12,800	¥4,000

特別下取り交換 下取りだとさらにお得！



PC-9801DA2

下取り機種	差額
PC-9801VX21	+180,000円
PC-9801UV11	+230,000円
PC-286VF-STD	+225,000円



PC-386S-STD
定価 ¥498,000

下取り機種	差額
PC-9801VM11	+235,000円
PC-9801UX21	+200,000円
PC-286VE-STD	+230,000円

PC-9801DX2
定価 ¥318,000

下取り機種	差額
PC-9801F2	+200,000円
PC-9801VM2	+140,000円
PC-286V-STD	+140,000円

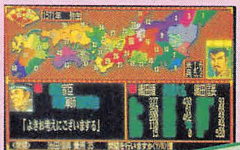
PC-9801NS-20
定価 ¥448,000

下取り機種	差額
PC-9801LV22	+189,000円
PC-9801N	+200,000円
PC-286LE-STD	+220,000円

★新品ゲームソフトも取扱っています★

NEW

信長の野望





アルシャーク



ドラゴンナイトII

パソコンハード買取表

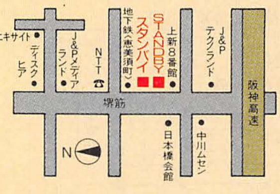
●平成3年2月1日現在の価格です。

機種名	買取価格	機種名	買取価格	機種名	買取価格	機種名	買取価格	機種名	買取価格	機種名	買取価格
■本体		PC-9801VM2	¥ 90,000	PC-286X-STD	¥ 90,000	FS-A1WSX	¥25,000	VP-1000PC	¥40,000	PC-KD862	¥25,000
PC-9801(漢ロム)/640キロ	¥ 8,000	PC-9801VM2+256キロ	¥ 95,000	PC-286US-STD	¥ 80,000	FS-A1FX	¥15,000	VP-135KPC	¥25,000	PC-KD863S	¥35,000
PC-9801E(漢ロム)/640キロ	¥ 13,000	PC-9801VM21	¥100,000	PC-286VS-STD	¥110,000	HB-F1XDJ	¥20,000	VP-135EXPC	¥30,000	PC-TV352	¥40,000
PC-9801F2	¥ 25,000	PC-9801VX2	¥140,000	PC-286VE-STD	¥110,000	HB-F1XV	¥25,000	VP-2000PC	¥50,000	PC-TV353	¥40,000
PC-9801LV21	¥ 90,000	PC-9801VX21	¥145,000	PC-286VE-STD	¥100,000			VP-2050PC	¥65,000	PC-TV354	¥45,000
PC-9801LV22	¥100,000	PC-9801VX41	¥165,000	PC-286V-STD	¥ 90,000	■プリンタ		VP-800PC	¥35,000	PC-TV451	¥43,000
PC-9801LX2	¥140,000	PC-98DO	¥100,000	PC-286LS-STD	¥160,000	NM-9700	¥40,000	VP-950PC	¥55,000	PC-TV453N	¥45,000
PC-9801LS2	¥180,000	PC-98LT/11	¥ 25,000	PC-286L-STD-N	¥ 80,000	NM-9900	¥30,000	AR-2410	¥20,000	CU-14AD	¥30,000
PC-9801M2	¥ 45,000	PC-98LT/21	¥ 35,000	PC-286LE-STD	¥100,000	NM-9950-2	¥55,000	AR-2415	¥25,000	CU-14A4	¥25,000
PC-9801RA2	¥230,000	PC-98XLダブル	¥250,000	J-3100GX002	¥150,000	PC-PR101F2	¥25,000	BR-2415	¥30,000	CU-14BD	¥25,000
PC-9801RA21	¥270,000	PC-88VA3	¥ 60,000	J-3100GT002	¥ 80,000	PC-PR101TL	¥20,000	CR-3415CL	¥40,000	CU-14CD	¥30,000
PC-9801RX2	¥155,000	PC-88VA2	¥ 40,000	J-3100GT021	¥160,000	PC-PR101TL2	¥25,000	TR-24CL	¥10,000	CU-14F1	¥12,000
PC-9801RX21	¥160,000	PC-88VA	¥ 30,000	J-3100SL011	¥ 60,000	PC-PR101TL3	¥30,000	TX-24CL	¥20,000	CU-21CD	¥50,000
PC-9801RX4	¥190,000	PC-8801MC/2	¥ 50,000	J-3100SL001	¥ 40,000	PC-PR102TL(2・3)	¥12,000	M-1024IIP/X	¥15,000	CZ-611D	¥50,000
PC-9801EX2	¥165,000	PC-8801MA2	¥ 40,000	J-3100SL002	¥ 40,000	PC-PR201B	¥40,000	M-1724P	¥20,000	CZ-600D	¥45,000
PC-9801ES2	¥200,000	PC-8801MA	¥ 35,000	J3100SS001ダイナブック	¥ 70,000	PC-PR201F2	¥35,000	M-1924P	¥40,000	CZ-602D	¥42,000
PC-9801U2	¥ 20,000	PC-8801FA	¥ 30,000	X68000	¥110,000	PC-PR201G	¥55,000	BJ-130J	¥60,000	CZ-860D	¥35,000
PC-9801UV2	¥ 80,000	PC-8801MH	¥ 25,000	X68000ACE	¥120,000	PC-PR201H2	¥55,000			CZ-850D	¥28,000
PC-9801UV2+256キロ	¥ 85,000	PC-8801FH/30	¥ 20,000	X68000PRO	¥130,000	PC-PR201TH	¥40,000	■ディスプレイ		CZ-855D	¥28,000
PC-9801UV21	¥ 90,000	PC-8801MR	¥ 15,000	X68000PRO/HD	¥160,000	PC-PR201TL	¥45,000	PC-KD551	¥20,000	CZ-870D	¥30,000
PC-9801UX21	¥140,000	PC-8801SR/30	¥ 15,000	X68000ACE/HD	¥150,000	AP-500PC	¥15,000	PC-KD852	¥25,000	CMT-147H	¥25,000
PC-9801UX41	¥160,000	PC-8801FR/30	¥ 15,000	X68000EXPERT	¥160,000	AP-550EXPC	¥25,000	PC-KD853	¥30,000	CMT-147L	¥23,000
PC-9801N	¥100,000	PC-8801FE	¥ 25,000	X68000EXPERT/HD	¥200,000	AP-800PC	¥40,000	PC-KD853N	¥33,000	XC-1498C	¥30,000
PC-9801VF2	¥ 40,000	PC-8801FE2	¥ 30,000	FS-A1F	¥ 8,000	AP-850PC	¥42,000	PC-KD854	¥25,000		
PC-9801VM11	¥110,000	PC-8801mk2/30	¥ 5,000	FS-A1WX	¥ 20,000	AP-80EXPC	¥20,000	PC-KD854N	¥30,000		

●送料・消費税は料金に含まれておりません。 ●東京店、大阪店と価格が違う場合がありますので御注意下さい。 ●価格は変動しますのでTELでご確認ください。

直接、ご来店のお客様はこちらへ〈年中無休〉

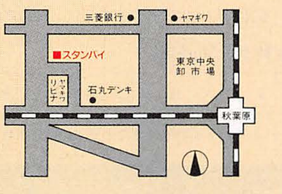
OSAKAスタンバイ



☎06-641-1971

営業時間 平 日 AM11:00〜PM7:00
土日・祝 AM10:00〜PM7:00

TOKYOスタンバイ



☎03-3258-8955

営業時間 平日・土 AM11:00〜PM7:00
日・祝 AM10:00〜PM7:00

★パソコン・ファミコンの事はお気軽に御相談下さい。

J-DMA Japan Direct Marketing Association 社団法人日本通信販売協会会員

SRG 新品・中古パソコン・ファミコン専門店

STAND-BY

●住所と振込先

東京店	〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)	東海銀行 秋葉原支店 普通546013
大阪店	〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)	東海銀行 摂津支店 普通330141

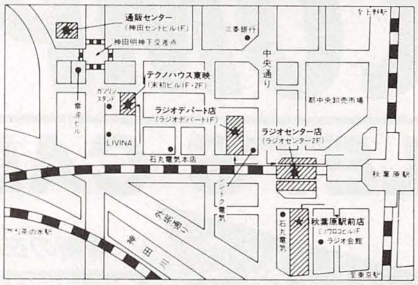
口座名義はどれも㈱SRGスタンバイです。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

創立45周年記念セール!! 老舗の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………………秋葉原の東映無線

安いけど全部新品だョ!!



超低金利クレジット

本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	2	3	4	5.5	5.5	8.5	11	11.5	16	21	27

通販センター 通信販売・クレジット TEL：03-3256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店㊂9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F



PC-8801MA2 ¥99,800

注番B03-01
PC-8801MA2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ 60%OFF ¥99,800

注番B03-02 ➡限定5セット
PC-8801MA2
＋PC-KD862(B)
(NEC、14型カラー、0.39㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥257,800➡ 57%OFF ¥110,000



注番B03-03
PC-9801N
＋BJ-note(キャノン、48×48、バブルジェット)
＋プリンターケーブル
¥329,800➡ 40%OFF ¥196,000

注番B03-04
J-3100SS02E(20MBHDD内蔵、3.5″1FDD付)
＋IJK-112II-TI(チノン、インクジェットプリンター、B4サイズ印字可)
＋PWS5453A(東芝、プリンターケーブル)
¥413,000➡ 29%OFF ¥293,000



注番B03-05
PC-9801DA2
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-06
PC-9801DS2
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥442,800➡ ??%OFF TOEI大特価

秋葉原で初めて FMショップ会加入



注番B03-07 ➡絶対お買い得
FMTOWNS-2F
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39㎜ドットピッチ)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥497,800➡ ??%OFF ~~¥268,000~~

注番B03-08
FMTOWS-2
＋FMT-KB101/201(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
＋FMT-DP533(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
＋B276A010(システムソフトウェア)
¥507,800➡ ??%OFF ~~¥230,000~~

本体＋モニター(NEC/EPSON/富士通)

注番B03-09
PC-98DO⁺
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥362,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-10
PC-9801UF
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥302,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-11
PC-9801DX/U2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥402,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-12
PC-9801DA/U2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥532,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-13
PC-9801DS2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥442,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-14
PC-9801DX2
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥402,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-15
PC-9801DA2
＋XC-1498CII
(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥555,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-16
PC-9801DA/U2
＋XC-1498CII
(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥555,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-17
PC-H98model100-100(100MB HDD内蔵)
＋FCD-206LJ
(東映、20型カラーディスプレイ、0.31㎜、15〜65kHz)
¥2,648,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-18
PC-286LCSTD(PC CLUB)
＋CMT-A14H2
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥252,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-19
PC-386S-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥582,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-20
PC-386M-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥412,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-21
PC-286VG-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥352,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-22
PC-386VR-STD
＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥432,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-23
PC-386G-H100(100MB HDD内蔵)
＋FCD-206LJ(東映、20型カラーディスプレイ、0.31㎜、15〜65kHz)
¥1,448,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-24
FM77AV20EX
＋FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVのビデオ端子に)
¥143,000➡ 66%OFF ¥49,800

注番B03-25
FM77AV40SX
＋FMTV-155
(富士通、15型パソコンTV、音声多重、リモコン付、TVも見れる!!)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-26 ➡安い
FMTOWNS-20F
＋FMT-KB105/205
(富士通、JIS/親指シフトキーボード)
＋FMT-DP533
(富士通、14型カラーディスプレイ、0.39㎜ドットピッチ、チルトスタンド付)
¥422,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B03-27
FMTOWNS-80H(80MB HDD内蔵)
＋FMTKB105/205(富士通、JIS/親指シフトキーボード、テンキー付)
＋FMT-DP534(富士通、14型カラーディスプレイ、0.28㎜ドットピッチ)
¥761,000➡ ??%OFF TOEI大特価

FMTOWNSお買い上げサービス!!
- 対戦型ゲーム
- 宮沢りえ グッズ3点

本体/モニター/プリンター/ドライブ他

① PC-8801MA2＋CMT-A14H2(サンヨー、14型カラー、0.31㎜) ¥99,800
② PC-9801N …… ~~¥248,000~~
③ PC-9801NS …… ~~¥298,000~~
④ PC-9801NS-20 …… ~~¥448,000~~
⑤ PC-286BOOK-STD …… ~~¥258,000~~
⑥ PC-286BOOK-H20 …… ~~¥448,000~~
⑦ PC-98DO⁺ …… TOEI大特価
⑧ PC-88VA2 …… ¥199,000
⑨ FM77AV40SX(FMTV-155付) …… TOEI大特価
⑩ FM77AV20EX(FMAV-201付) …… ¥49,800
⑪ FCD-203DW(東映、20型カラー、0.31㎜、ハイレゾ対応) TOEI大特価
⑫ CMT-A14H2(サンヨー、14型カラー、0.31㎜、スタンド付) …… ~~¥49,800~~
⑬ PC-KD882(NEC、14型カラー、0.31㎜、スタンド付) …… TOEI大特価
⑭ FMTV-155(富士通、15型パソコンTV、0.39㎜、MSXII対応) …… TOEI大特価
⑮ XC-1498CII(三菱、14型カラー、0.28㎜、スタンド付) …… ~~¥59,800~~
⑯ FMPR-204B(富士通、カラー熱転写) …… ~~¥49,800~~
⑰ CR-3410CL(スター精密、10″ドット・カラー、シートフィーダ付) …… ~~¥79,800~~
⑱ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写) …… ¥52,800
⑲ IJK-112II-N(チノン、インクジェットプリンター、ラップトップに!!) …… ~~¥79,800~~
⑳ PC-PR150V(NEC、48×48、カラー熱転写) …… ~~¥69,800~~
㉑ PC-PR150VH(NEC、48×48、カラー熱転写) …… ~~¥69,800~~
㉒ CR-3415CL(スター精密、15″ドット・カラー) …… ~~¥74,800~~
㉓ M-1224P/X(ブラザー、10″ドット、ピンフィーダ付、PC・MSXII対応) …… ~~¥44,800~~
㉔ PCLINE35H(磁気研究所、3.5″シングル、2HD) …… ¥24,800
㉕ EX-501(エクセル、5″シングル、2HD) …… ¥24,800
㉖ GD-50MILV(グロリア、5″シングル、2HD、LS/LX/LV用) …… ¥31,000
㉗ WD-40(ウインテク、40MB HDD) …… ~~¥69,800~~
㉘ PIO-9034E-3L(IOデータ、384kB増設RAM) …… ¥11,000

パソコンデスク ビジネスユース/ホームユースに!!

注番B03-28



・寸法：1800(W) 680(H) 800(D)
・背面コード収納ケース付
・コード落とし(2個)付
・下棚板45㎜間隔3段階可動
・大型ロック式キャスター付
¥84,000➡ ¥63,800

注番B03-29



・寸法：1200(W) 745(H) 500(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
・B4判トレー付
・ロック式キャスター付
・上部左右棚板3段階可動
TOEI大特価➡ ¥39,800

注番B03-30



・寸法：870(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
※サイドテーブル ¥7,800(別売)
¥48,000➡ ¥29,000

注番B03-31



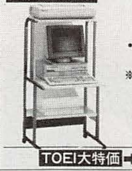
・寸法：610(W) 1283(H) 700(D)
・2Pコンセント付
・データスタンド付
・コード収納ケース付
・ロック式キャスター付
・棚板2段階可動
¥38,000➡ ¥19,800

注番B03-32



・寸法：670(W) 1345(H) 500(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
・コード落とし付
・棚板3段階可動
TOEI大特価➡ ¥19,500

注番B03-33



・寸法：650(W) 1225(H) 600(D)
・ロック式キャスター付
※トレイユニット ¥3,500(別売)
TOEI大特価➡ ¥9,800

注番B03-34



・振動吸収デスク
・寸法：635(W) 1287(H) 646(D)
・天板振動吸収装置付
・2Pコンセント付
・コード収納ケース付
・耐荷用アジャスター4個/キャスター2個付
・棚板2段階可動
※データスタンド ¥12,000(別売)
ペーパーストレージ¥3,950(別売)
¥48,800➡ ¥32,000

注番B03-35



・机上型パソコンデスク
・寸法：635(W) 690(H) 420(D)
・キーボードテーブルスライド収納式
TOEI大特価➡ ¥16,800

厳選周辺機器シリーズ

①COMSTARZ2424/5(NEC、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥44,800~~
②COMSTARZ2424/4(NEC、2400bps、MNPクラス4) …… ~~¥38,800~~
③MD24FP5II(オムロン、2400bpsモデム、MNPクラス5) …… ~~¥42,800~~
④MD24FN5(オムロン、2400bps内蔵型モデム、MNPクラス5、PC-9801N/NS用) …… ~~¥44,800~~
⑤MD24FN4(オムロン、2400bps内蔵型モデム、MNPクラス4、PC-9801N/NS用) …… ~~¥39,800~~
⑥POCKET DUCK(ハンディカプラ、モデム内蔵ブックパソコン・ワープロに最適!!) …… ¥14,000
⑦まいとーく(インターコム、パソコン通信ソフト、MNP対応) …… ~~¥28,000~~
⑧PC-9801N-08(NEC、I/O拡張ユニット、3スロット、PC-9801N用) …… ~~¥98,000~~
⑨PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用) …… ¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
⑩Askeyboard sono1(アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)＋Askeyboard sono2(アスキー、テンキーボード) …… ¥37,000
⑪ESCREEN MC New(住友、14型用VDTフィルター、紫外線100%吸収、反射・フリッカー・帯電防止、コントラスト向上) …… ¥13,800
⑫TK-98(エレコム、テンキーボード、( )キー付、PC-9801N/NS用) …… ~~¥11,500~~
⑬PR-35T(日本アールイーエム、ドットプリンタ、A3印字可、FMTOWNS用) …… ~~¥98,000~~
⑭PR-40T(日本アールイーエム、15″ドットプリンタ、FMTOWNS用) …… ~~¥120,000~~
⑮HM-01T(八戸ファームウェア、1MBRAM、FMTOWNS用) …… ~~¥32,800~~
⑯HM-02T(八戸ファームウェア、2MBRAM、FMTOWNS用) …… ~~¥59,800~~

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-3256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
●ラジオセンター店／TEL03-3251-1014(代)
●ラジオデパート店／TEL03-3253-0987(代)
●テクノハウス東映／TEL03-3253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
●秋葉原駅前店／TEL03-3253-5741(代)

JADMA 話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
社団法人日本通信販売協会会員

COMPUTER BANK

LET'S CALL ☎(03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

- 全商品保証付 中古も1年間の保証期間だから安心です。
- クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
- 全国無料配達 お買い上げ一万以上、日曜配達可。
- 代金引換システム 翌日配送致します。

コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は

買取り専用デスク ☎03(3797)1231

TVチューナー付ディスプレイ+PC-98DO+セット

PC-98 DO+

(ご注文番号/A-0310)



PC-98DO+(NEC・本体)………………¥278,000
CU-14TV (SHARP・TVモニタ)…………¥98,800

標準価格¥376,800▶現金特価¥293,800

(①¥ 6,800×36回/ボーナス¥20,000×6回
②¥10,200×24回/ボーナス¥25,000×4回
③¥ 8,000×48回/ボーナス無)

より多くの方にお応えする。普及型98互換機。

PC CLUB

(ご注文番号/A-0322)



PC-286C (EPSON・本体)………………¥168,000
CU-14GD(SHARP・モニタ)……………¥69,800

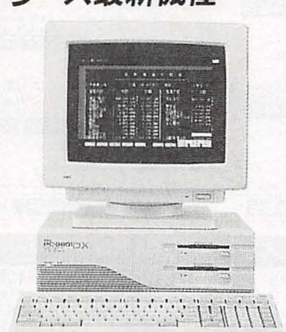
標準価格¥237,800▶現金特価¥180,800

(①¥ 6,400×24回/ボーナス¥15,000×4回
②¥10,000×12回/ボーナス¥40,000×2回
③¥ 8,900×24回/ボーナス無)

幅広いニーズに応える、人気の98シリーズ最新機種

PC-9801 DX2

(ご注文番号/A-0301)



PC-9801DX2(NEC・本体)………………¥318,000
CU-14FD (SHARP・モニター)…………¥74,800

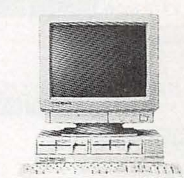
標準価格¥392,800▶現金特価¥282,800

(①¥ 7,300×36回/ボーナス¥15,000×6回
②¥10,500×24回/ボーナス¥20,000×4回
③¥ 7,700×48回/ボーナス無)

在庫限定PC-8801MA2 新品特価品

PC-8801 MA2

(ご注文番号/A-0318)



PC-9801MA2(NEC・本体)………………¥168,000
CU-14FD (SHARP・モニター)…………¥74,800

標準価格¥242,800▶現金特価¥129,600

(①¥ 3,900×24回/ボーナス¥15,000×4回
②¥ 8,600×12回/ボーナス¥20,000×2回
③¥ 6,400×24回/ボーナス無)

特別価格。ゲーム付きPROII 限定5セット

X68000 PRO II



(ご注文番号/A-0332)

CZ-653C(SHARP・本体)……………………¥285,000
CZ-605D(SHARP・TV付モニター)…¥115,000
ゲームプレゼント(V・ボール/ニュージーランド)

標準価格¥400,000▶現金特価¥289,000

(①¥ 6,700×36回/ボーナス¥20,000×6回
②¥10,800×24回/ボーナス¥20,000×4回
③¥ 7,800×48回/ボーナス¥無し)

ハイパーメディアパソコン最新機種

FM TOWNS 20F



(ご注文番号/A-0336)

FM-TOWNS-20F(FUJITSU・本体)……¥323,000
FMT-DP531 (FUJITSU・モニタ)……¥89,800
FMT-KB105 (FUJITSU・キーボード)…¥30,000

標準価格合計¥442,800▶現金特価 大特価

(①¥ 8,400×36回/ボーナス¥20,000×6回
②¥11,600×24回/ボーナス¥30,000×4回
③¥ 9,200×48回/ボーナス無)

MSX2+ 当社お薦めのMSX2+。各種ツールソフト標準添付。

HB-F1XV

(ご注文番号/A-0351)

今月のお薦めMSX2+



HB-F1XV(SONY・MSX2+)…………¥69,800

現金特価¥ 大特価

(①¥5,800×12回/ボーナス無し)

5年間完全保証

保証内容を他社と比較して下さい。

IPLでは、お客様のニーズにあった製品の、より良い環境を創るため、各メーカーとの密接な関係を基に、製品の組み立てを計っています。また大型コンピュータによるLAN、ONLINEを構築。販売するかどうか決定する前に、商品評価を行い、当社独自の５年の保証をつけてより高品質なものを提案します。独自のシミュレーションをした上で新製品の情報提供を行うのをはじめ、セット構成時の最適な拡張にも応対。お申し込み前後の新製品発表も心配いりません。

HOT LINE

完全保証の高品質の製品のうしろに、システムエンジニアがいて、
あなたのコンピュータのサポートをしています。

○ビギナーズ ☎0467-24-0941

初めてパソコンを手にするあなたが必要とするすべてのことに、
あなたの専任の担当者が、あなたの購入リストに従いながら
サポートします。まず、お電話下さい。

○テクニカル ☎0467-24-2040

あなたのコンピュータとの問題解決の窓口です。
各種言語、作成中のプログラムの相談、買替え等
あなたの独自のニーズに応えます。又、あなたの機種のLEVEL UPの時
アプリケーションソフト、レーザープリンタ、光ディスク、
テクノロジーに関するものをどのようにビジネス環境に結びつけて、
より完全なものにしていくか。トータルサポートをします。

○メンテナンス部 ☎0467-24-0453

代替機、修理、初期不良のお申し込み等、
コンピュータ使用中のハード上のトラブルの相談窓口です。
問題はただちに対応いたします。直接お電話ください。

○ネットワークサービス

全国どこでもすばやいサービスが受けられます。
全国110カ所のアクセスポイントをもつＩＰＬネットワークです。
モデムを通して、
あなたのコンピュータとＩＰＬのデータベースが連結します。

AFTER CARE

5年保証 独自の５年間完全保証制度

５年間にわたってＩＰＬは製品を完全に保証いたします。
メーカー保証が１年の製品ならば５倍、
プリンタ等のように６か月ならば10倍というワイドな完全保証です。
高額なＨＤＤドライブ変換（￥70,000以上）、
プリンタヘッド交換（￥30,000以上）等も完全に保証いたします。

初期不良 初期不良交換３カ月保証制度

試動期間を十分にとっています。万一故障など生じた場合、
鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。交換の際には、
当初のお届けした形の内容と同じ状態でおもどしください。
お申し込み日より３カ月以内にＩＰＬに届くようにお願いいたします。
かかる送料も当社が負担です。

返品交換 返品・交換30日保証制度

満足を約束します。製品がご希望に添わなかった場合は、
現金で返金します。（クレジットは解約のみ）
鎌倉0467-24-0453まで直接お電話ください。
お申し込み日より30日以内に製品は手つかずの完全な状態で
ＩＰＬに届くようにお願いいたします。当社に製品が
到着してからの手続きとなりますので、予めご了承ください。

代替 代替機の無料貸出制度

突然、故障が発生した時点になって、あわてて問題が生じるのです。
通常、どこでもメーカー修理期間は３週間〜１カ月かかります。
その間、パソコンを中断しなければなりません。
単体でお求めの場合でも代替機を無料で用意しています。
（本体はNEC、EPSON。モニタ、プリンタ）

○製品の買取り保証制度

ＩＰＬで購入使用後買取り金額に基づいて買取り・下取りいたします。
安心してお使いください。

PREMIUM

キーボードレッスン

使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。
独自に開発したソフトをプレゼントします。
もうキーボード上で文字を捜すことはありません。
プログラミング上達に格段の差が生じます。（NEC、EPSON本体。）

添削付通信教育講座

ＩＰＬが独自に開設している無料の講座です。
３段階のテスト問題もあり、
よりよい学習効果をあげるために添削付きになっています。
当社に返送くだされば、解答してお届けします。
又、問題以外のご質問にも対応。
NEC、EPSON、SHARPのシステムでお求めの方へ。

○１年相当分のインクリボン

１年相当分のリボンを供給します。
24時間、もうインク切れの心配はありません。
ＩＰＬによって出された平均的な使用量に基づいてお渡しします。

ＩＰＬブランドのディスケットプレゼント

すぐにコンピュータと対話できるよう、
品質を保証してシステムでお求めの方、全員に！

IPL'S support manual

CREDIT

お求め易い価格と独自のシステムクレジットの用意がございます。
ご希望の製品がない場合は、お電話ください。
お申し込みは右のHOW TO ORDERをご利用下さい。
クレジットには消費税は含まれています。

○ステップアップクレジット

お客様のライフスタイルに合せて、
1回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば1年目は、月々1,000円、2年目から5,000円。ボーナス払いも1年目0円から、2年目20,000円、3年目50,000円というような年毎のステップアップも可能です。又、夏のボーナスは0円、冬のボーナスのみのお支払いや、夏10,000円、冬30,000円等、独得のお支払いもできます。
月々とボーナスをクロスしたプラン等、自由にご利用下さい。

○ボーナス払い

もう、今から冬のボーナス一括払いが可能です。
夏のボーナス一括払いはもちろんです。ボーナスだけの
2回、4、6、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。
製品はすぐお届けします

○9カ月先からのお支払い

いつでも9カ月先からお支払い開始を自由に設定できます。
製品はすぐお届けします。

○カレッジクレジット

大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。
低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合わせた設定が可能です。9カ月先からお支払い開始もOKです。
通常、保証人は必要ありませんが、必要な場合はご連絡いたします。

USED COMPUTER

現在、クレジット支払い中の方にも、
追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整で簡単にできます。
もちろん下取りやお客様のシステムアップ等、
経済性を考慮しながらクレジットができます。

○豊富な中古情報

メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。
製品は全て検査・整備済みです。しかも本体モニタ、プリンタの
全てにIPL独自の1年の保証がついています。

DELIVERY

送料も当社が負担します。沖縄は航空便のため、
配送料をいただく場合があります。

○製品の翌日発送が可能

お振込み後、またはクレジット契約後より。

○配送日の指定(日曜、祭日、あなたの予定にあわせて)、特急配送(有料)

忙しいお客様はぜひご利用下さい。

○代金引換えシステム

ご希望の方は製品到着時のお支払いもできます。

○商品管理部 ☎0467-24-1154

納期、配達日のお問い合わせ、ご指定日のご連絡に。

IPL
4-1-12YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL:0467-24-7511(代)
FAX:0467-24-0561

HOW TO ORDER

お申し込み方法 ＊18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキでお申し込みの場合

下記の要領をご記入の上、ご送付ください。すぐに対応いたします。

①住所
②氏名・年齢
③電話番号
④アクセスナンバー
⑤オリジナルプラン
(製品名・機種名明記)
⑥支払い方法
●月々のお支払金額×回数
●ボーナス時のお支払い金額

248-□□
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
ベーマガ係

●FAXの場合

左記のハガキの要領を明記の上PC係までご送信ください。
FAXは24時間お申し込み可能です。
FAX番号――――0467-24-0561

※お手持ちの機種を下取りに出して、買い換え等もお気軽にご相談下さい。

●お電話の場合

全国のIPL EXPRESSへどうぞ。月曜日～土曜日AM10：00～PM8：00

鎌倉本社……0467-24-7511　札　幌……011-621-1444
銀　座……03-3541-3058　仙　台……022-266-0531
青　山……03-3470-0061　広　島……082-293-7881
大　阪……06-311-2736　福　岡……092-481-2644

●サポートデスク

ビギナーズホットライン(初心者の方の相談窓口)………0467-24-0941
テクニカルホットライン(コンピュータの問題解決窓口)………0467-24-2040
メンテナンス部(代替機・初期不良・返品返換・買い換え等)………0467-24-0453

お支払い方法

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 (口座番号)	三菱銀行 鎌倉支店(普 4956791) 第一勧業銀行 鎌倉支店(普 1180564)
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511(代)

●代金引換システム

製品到着時でのお支払いも承ります。地域によってお受けできない場合もあります。
↓上記以外のお申し込み方法(現金書留の場合にもご利用ください。)

お申し込み用紙 ※18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

フリガナ
御氏名　㊞　才
住　所　〒
TEL　(　)
勤務先
住　所　〒
TEL　(　)

●購入セットのアクセスNo.
(例：アクセスNo.B00000)
●お申し込みの雑誌名

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品又は、単品でお求めになりたい製品
(メーカー名・機種名を明記)
●セットNo.以外のフリープラン
(メーカー名・機種名を明記)

●月々のお支払い金額×回数　¥　×　回
●ボーナス時のお支払い金額　¥　×　回
●御意見・御要望

上記の申し込み用紙に記入の上封筒(銀行振り込みや代金引換えの場合)、もしくは現金書留にてお申し込み下さい。
クレジットでお買い求めのお客様は、ご希望のお支払い回数、ボーナス払いの有無、お支払い開始希望月をご記入の上お申し込み下さい。到着しだい当社より計算書をご送付いたします。

IPL
4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

NEC

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801DX2

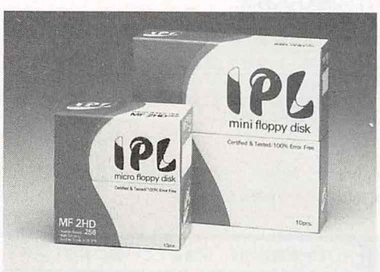
アクセス No.B03524

PC-9801DX2(80286＋V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵) … ¥318,000
PC-TV472(迫力の大画面、21インチTVリモコン付) …… ¥184,000
VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、ハガキ可) ¥145,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 9,800
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ¥ 58,000
JNPS 見積書スーパー …… ¥ 62,000
住所録DATA BANK(顧客管理機能も可能な住所録ソフト) …… ¥ 15,000
GT-400(モノクロA4イメージスキャナ、ハンディ&据置2モード) …… ¥ 99,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥ 10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ……プレゼント中
サイレントメビウス …… ¥ 14,800

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥916,400 → IPL特別価格

¥4,800	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥14,300	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥17,600	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥32,600	×24回	ボーナス なし



IPLブランドのディスケットを無料でお付けしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証して、システムでお求めの方全員に。

アクセス No.B03536

PC-9801DX／U2(80286＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵) …… ¥318,000
PC-KD881(15インチ0.28ピッチ。ノングレア。帯電防止処理チルト付) ¥118,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) …… ¥ 94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥ 10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ……プレゼント中
COMSTARZ 2424／5(MNPクラス5対応モデム。2400／1200全二重、NEC) … ¥ 44,800
CCT-98 II(通信ソフト) …… ¥ 15,000
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) …… ¥ 9,800
EMJ-4000L(EMS対応、メモリ管理ソフト付、4MB増設RAMボード) …… ¥ 59,800
HYPER-FRAME(1670万色表示。フルカラーバッファ。ウィンドウ機能) …… ¥ 98,000
HYPER彩子(フルカラー2D、画像の変形、不定形の切り抜きコピー可) ¥ 88,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSとして可。ワープロソフト) …… ¥ 58,000

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥914,200 → IPL特別価格

¥5,100	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥14,800	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥14,700	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥18,100	×48回	ボーナス なし

アクセス No.B03050

PC-9801DX2(80286＋V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵) … ¥318,000
PC-KD882(15インチ0.31ピッチ。ノングレア。チルト付、NEC) …… ¥ 89,800
PC-PR150VH(10"48ドット熱転写、明朝、毛筆、ゴシック体内蔵、NEC) ¥ 99,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 9,800
Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール) …… ¥ 28,000
The CARD 3＋(カード型データベース機能強化、他アプリのデータを直接読み書き) ¥ 48,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥ 10,000

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥603,400 → IPL特別価格

¥3,600	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 8,600	×72回	ボーナス なし
¥ 8,300	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥ 9,800	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥14,800	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B03052

PC-9801DX2(80286＋V30、1MB5×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵) … ¥318,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付、アナログ) …… ¥ 99,800
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥ 10,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ¥ 58,000
AP-600PC(熱転写24ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字／秒) …… ¥ 64,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
ワンダラーズフロムイース …… ¥ 8,700
ドラゴンスレイヤー英雄伝説(日本ファルコム) …… ¥ 8,700
シムシティ …… ¥ 9,800
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) ¥ 12,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥590,600 → IPL特別価格

¥3,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 8,500	×72回	ボーナス なし
¥11,400	×48回	ボーナス なし
¥ 9,600	×60回	ボーナス なし
¥14,600	×36回	ボーナス なし

NECパーソナルコンピュータ
PC-9800シリーズ
PC-9801RA21

アクセス No.B03000

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) …… ¥498,000
XC-1498C II(14",0.28カラーCRTチルト台付、三菱) …… ¥107,000
PIO-RA134-4MA(4MB増設RAMボード) …… ¥ 60,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) …… ¥ 94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …プレゼント中
PS98-033-HMW(同一画面上で複数ソフトをマルチ操作) …… ¥ 40,000
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) ¥ 9,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力端子付サウンド) …… ¥ 25,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥ 10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ……プレゼント中
The CARD 3＋(カード型データベース機能強化、他アプリのデータを直接読み書き) ¥ 48,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ¥ 58,000
花子 Ver2(図形まじり文書作成ソフト。オリジナリティを追及！) …… ¥ 58,000
ポピュラス …… ¥ 9,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,018,400 → IPL特別価格

¥5,100	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 6,800	×60回	ボーナス 50,000×10回
¥ 9,700	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥13,400	×72回	ボーナス なし
¥15,200	×60回	ボーナス なし

5 年間完全保証

アクセス No.B03012

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) …… ¥498,000
XC-1498C II(14",0.28カラーCRTチルト台付、三菱) …… ¥107,000
PC-PR1000(高速ページプリンタ、明朝体アウトラインフォント内蔵) …… ¥259,000
PC-PR1000-11(EPトナーカートリッジ) …… ¥ 29,000
MRA-4000L(高速32ビットデータバス対応4MB内部増設RAMボード) …… ¥ 59,800
PD-100RS(100MBHDD、17msec、SCSIタイプ) …… ¥168,000
PC-9872R(NEC純製品マウス) …… ¥ 10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール) ……プレゼント中
SOUND ORCHESTRA-L(ステレオサウンドボード、EMS対応) ¥ 28,000
SR-240V(300、1200、2400bpsモデムクラス5) …… ¥ 43,800
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 9,800
PS98-1001-51(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット) …… ¥ 8,200
PS98-033-HMW(同一画面上で複数ソフトをマルチ操作) …… ¥ 40,000
MS QuickBasic(エディタ、インタープリタ、デバッカ、コンパイラを統合) …… ¥ 20,000
MICROSOFT C VER6(待望のCコンパイラ！最適なコードを出力) ¥ 98,000
MS Excel(複数ソフト同時実行。画面分割サイズ変更自在グラフィックス駆使) …… ¥ 98,000
MICROSOFT ASSEMBLER(アセンブラ) …… ¥ 40,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) … ¥ 58,000
Lotus 1-2-3 R2.2J(超高速、表計算グラフデーベース) …… ¥ 98,000
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可能) ¥ 38,000
IPLオリジナルチェア(ショックを和らげるタックリング機能付5脚の安定性、耐久性) ¥ 16,800
ES term II＋(簡単操作通信ソフト) …… ¥ 24,000
Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール) …… ¥ 28,000
おっとアニメ君(音楽データも扱える動画作成ツール) …… ¥ 58,000
プリンス・オブ・ペルシャ …… ¥ 8,800
インペリアルフォース …… ¥ 9,800
三国志 II …… ¥ 14,800
天下統一 …… ¥ 9,800
シムシティ …… ¥ 9,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,890,400 → IPL特別価格

¥14,900	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥17,500	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥18,100	×48回	ボーナス 100,000× 8回
¥25,800	×72回	ボーナス なし
¥44,400	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B03022

PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応) …… ¥498,000
PC-KD882(15インチ0.31ピッチノングレア、チルト台付、NEC) …… ¥ 89,800
PC-9801NS-20(386SX、1MB3.5×1、RAMドライブ内蔵、20MBHDD搭載) …… ¥448,000

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,035,800 → IPL特別価格

¥5,400	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥13,400	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥15,300	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥ 7,400	×84回	ボーナス 30,000×14回

オリジナルディスケット　Kの キーボードレッスン　添削付通信教育講座　出張 全国出張サービス　返品交換 返品・交換保証制度　代替 代替機の無料貸出　初期不良 初期不良交換3カ月保証制度　5年保証 5年間完全保証

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B03004

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)……¥498,000
- PC-TV455(0.31ピッチ、S端子、ビデオボード、回転台、TVリモコン)…¥147,000
- VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシック シートフィーダ付、ハガキ可)¥145,000
- インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)……プレゼント中
- PC-9872R(NEC純製品マウス)……¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)……プレゼント中
- TRUST EX80S(内蔵型80MBHDD、SCSI仕様、アクセスタイム16ms、日本テクサ)…¥168,000
- PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)…¥9,800
- PS98-1001-51(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)……¥8,200
- MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作)……¥40,000
- PV-A24VM5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可能)…¥44,800
- IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可能)¥38,000
- FR-4000(拡張スロットにセット、電話回線に接続するだけで高速9600bpsでのFAX送受信)¥84,800

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,193,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス	
¥9,600	×72回	ボーナス	40,000×12回
¥14,700	×84回	ボーナス	なし
¥16,300	×72回	ボーナス	なし
¥18,600	×48回	ボーナス	20,000× 8回
¥24,700	×36回	ボーナス	20,000× 6回

代替機の無料貸出

修理期間も安心。問題が起こった時、
無料で直ちに代替機を貸出し致します。

アクセス No.B03021

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)……¥498,000
- PC-TV472(迫力の大画面。21インチTVリモコン付)……¥184,000
- AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可)……¥94,800
- インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)……プレゼント中
- 一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSとして可。ワープロソフト)……¥58,000
- LFD-381RE(3.5インチ2HDシングルフロッピーディスク、ロジテック) ¥49,800

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥884,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス	
¥4,700	×60回	ボーナス	50,000×10回
¥10,500	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥11,500	×36回	ボーナス	50,000× 6回
¥11,500	×72回	ボーナス	なし
¥19,900	×36回	ボーナス	なし

アクセス No.B03008

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)……¥498,000
- PC-KD881(15インチ0.28ピッチ、ノングレア、帯電防止処理チルト付) ¥118,000
- BJ-130J(48ドット低騒音バブルジェット漢字148/秒シートフィーダ付、CANON)……¥198,000
- プリンタケーブル……¥2,800
- インクリボン1年相当分供給(1タンク。インク切れの心配無用。)……プレゼント中
- PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)…¥9,800
- PS98-1001-51(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)……¥8,200
- PC-9827R(NEC純製品マウス)……¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)……プレゼント中
- VZエデイター(スクリーンエディター、MS-DOS、テキストファイル編集ソフト)…¥9,800

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥854,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス	
¥4,500	×60回	ボーナス	50,000×10回
¥10,300	×48回	ボーナス	30,000× 8回
¥14,500	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥19,500	×36回	ボーナス	なし

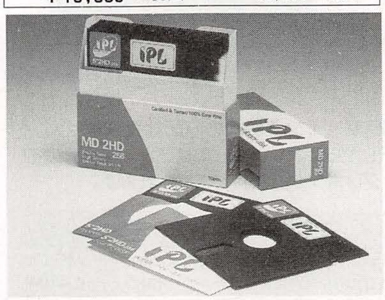
アクセス No.B03019

- PC-9801RA21(32ビット386速度UP20MHz5"2FDD、EMS対応)……¥498,000
- CU-14KD(0.28、反射を防ぐノングレア、目を守る。帯電防止、チルト台付、SHARP)……¥89,800
- PC-PR350(48ドット熱転写、漢字100字/秒、紙B4までシートフィーダ、ゴシック付)…¥168,000
- インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)……プレゼント中
- TRUST EX80S(内蔵型80MBHDD、SCSI仕様、アクセスタイム16ms、日本テクサ)…¥168,000
- ノートンユーティリティーズ(消してしまった!データ復活とディスクの高速利用)…¥38,000
- MRA-4000L(高速32ビットデータバス対応4MB内部増設RAMボード)…¥59,800
- PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)…¥9,800
- PS98-1001-51(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)……¥8,200
- Lotus 1-2-3 R2.2J(超高速、表計算グラフデータベース)……¥98,000
- 一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)…¥58,000
- 一太郎VAF数式作成ツール(一太郎で複雑な数式を作成)……¥28,000
- 1-2-3 for 一太郎(Lotus1-2-3の表やグラフを一太郎、花子に。)……¥30,000
- Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール)……¥28,000
- エスキーズ(グラフィックソフト)……¥23,000
- アートV(自由自在にトリミング必要な部分だけ読み込み可グラフィック)……¥32,000
- GT-6000(高解像度300dpi、写真など微妙なトーンの原稿も適確な読取り可)……¥178,000
- RS-232Cケーブル……プレゼント中
- PC-9872R(NEC純製品マウス)……¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)……プレゼント中
- MPS-500JH(無停電電源装置、CRT下に設置可、サンケン)……¥39,800

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,564,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス	
¥11,000	×84回	ボーナス	50,000×14回
¥15,100	×72回	ボーナス	38,000×12回
¥20,400	×48回	ボーナス	50,000× 8回
¥36,800	×36回	ボーナス	なし
¥15,800	×60回	ボーナス	50,000×10回



独自に開発したキーボードレッスン用ソフトプログラムです。使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。無料でお付けしています。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-9801NS

アクセス No.B03566

- PC-9801NS-20(386SX、1MB3.5×1、RAMドライブ内蔵、20MBHDD搭載) ¥448,000
- RCS-4000(4MB増設RAMカード)……¥74,800
- MD24FN5(内蔵モデム、MNPクラス5対応)……¥44,800
- PC-9872R(NEC純製品マウス)……¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)……プレゼント中
- PC-9801N-17L(ACパック)……¥11,000

5年保証 初期不良 返品交換

標準価格 ¥588,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス	
¥3,300	×72回	ボーナス	30,000×12回
¥8,300	×72回	ボーナス	なし
¥9,300	×36回	ボーナス	30,000× 6回
¥14,300	×36回	ボーナス	なし
¥20,700	×24回	ボーナス	なし

アクセス No.B03561

- PC-9801NS(386SX、1MB3.5×1、RAMドライブ内蔵)……¥298,000
- PC-9801N-19(プリンタケーブル)……¥7,000
- AP-600PC(熱転写24ドット80桁漢字86字/秒)……¥64,800
- インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)…プレゼント中
- PC-9872R(NEC純製品マウス)……¥10,000
- マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)……プレゼント中
- 一太郎 dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト)……¥39,000
- Success NOTE(統合型表計算ソフト)……¥39,000

5年保証 初期不良 返品交換

標準価格 ¥457,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス	
¥3,200	×72回	ボーナス	20,000×12回
¥6,500	×72回	ボーナス	なし
¥7,900	×36回	ボーナス	20,000× 6回
¥11,200	×36回	ボーナス	なし
¥10,000	×24回	ボーナス	36,800× 4回

➡ 9 カ月先からお支払いOK

Computer Card誕生！



IPLの会員カードができました。話題の新製品やソフトはもちろん、「チケットぴあ」の予約、航空券やJR乗車券が電話一本で受けられます。あとは届くのを待つだけ。割引きや優待サービス、情報誌もあります。

Information from IPL

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511（代）
FAX：0467-24-0561

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO+

アクセス No.B03072

品名	価格
PC-98DO＋（高速98モード＋88モード、サウンド機能内蔵）	￥278,000
PC-KD881（15インチ0.28ピッチ。ノングレア。帯電防止処理チルト付）	￥118,000
PC-9872R（NEC純製品マウス）	￥10,000
マウスパッド（マウスをスムーズに動かす為のツール）	プレゼント中
PC-98DO＋＋11（マウス変換コネクタ）	￥4,000
ドラゴンスレイヤー英雄伝説（日本ファルコム）	￥8,700
ランペルール88	￥9,800
AP-900PC（48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可）	￥94,800
PS98-019-HMW（日本語MS-DOS（Ver3.3C）アプリケーション用インストール）	￥9,800
A4カット紙/PC-PR201T-31（100枚）	￥470
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）	プレゼント中

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥537,570 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥2,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥7,400	×72回	ボーナス なし
￥10,000	×48回	ボーナス なし
￥9,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回
￥15,100	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B03070

品名	価格
PC-98DO＋（高速98モード＋88モード、サウンド機能内蔵）	￥278,000
CU-14TV（高解像度0.31ミリTVリモコン付、アナログケーブル同梱、SHARP）	￥98,800
PC-9827R（NEC純製品マウス）	￥10,000
マウスパッド（マウスをスムーズに動かす為のツール）	プレゼント中
AP-900PC（48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可）	￥94,800
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）	プレゼント中
一太郎 Ver4.3（MS-DOS版 拡張メモリをEMSとして可。ワープロソフト）	￥58,000
PA-8800（今や必携！SHARP電子手帳。海外旅行中の￥計算機能付）	￥28,000
パソコン電子手帳くん（ブームの電子手帳とのデータ交換可。OA時代のライフスタイル）	￥12,800
遥かなるオーガスタ（マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ）	￥12,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ￥593,200 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥3,300	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥8,300	×72回	ボーナス なし
￥11,100	×48回	ボーナス なし
￥9,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
￥12,200	×24回	ボーナス 50,000× 4回

SHARP X68000 SUPER HD

アクセス No.B03611

品名	価格
CZ-623CTN（メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載）	￥498,000
CZ-613DTN（15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付）	￥135,000
Z's STAFF PRO 68（豊富な編集機能のグラフィックツール）	￥58,000
XE-1AP（アナログジョイパッド）	￥13,800
X68000フェア（プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。）	プレゼント中

返品交換　出張　初期不良　5年保証

標準価格 ￥704,800 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥4,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥9,500	×72回	ボーナス なし
￥13,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
￥16,400	×36回	ボーナス なし
￥18,600	×24回	ボーナス 30,000× 4回

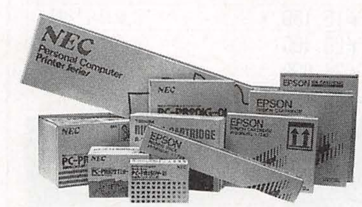
アクセス No.B03614

品名	価格
CZ-623CTN（メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載）	￥498,000
CZ-613DTN（15インチ0.31ピッチ2スピーカーチルトリモコン付）	￥135,000
CZ-245LS（ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ）	￥44,800
CZ-8NJ2（増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）	￥23,800
CZ-8NS1（フルカラーA4ズーム機能、線順次方式ソフト付）	￥188,000
CZ-6BN1（高速伝送、付属のソフトで約7倍UP2枚まで実装可）	￥29,800
BF-68PRO（目を守ろう！反射、紫外線、静電気、ホコリ付着防止 フィルター）	￥19,800
CZ-6BM1（MIDIボード、SHARP）	￥26,800
テラッツオ	￥19,400
CZ-260LS（ソフトウェア開発に役立つ）	￥9,800
スタークルーザー（サイバースティック対応）	￥8,800
ソフトデハードナ物語2	￥7,800
CZ-214MS（SOUND PRO 68K）	￥15,800
闇の血族　下巻	￥8,800
X68000フェア（プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。）	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ￥1,036,400 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥10,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥12,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
￥15,100	×72回	ボーナス なし
￥21,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回
￥26,000	×36回	ボーナス なし



24時間、インク切れの心配は要りません。IPLから、プリンターには、1年相当分のインクリボンが、無料で供給されます。

アクセス No.B03606

品名	価格
CZ-623CTN（メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載）	￥498,000
CZ-613DTN（15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付）	￥135,000
CZ-8PG1（10インチ24ドットカラー漢字プリンタ）	￥130,000
インクリボン1年相当分供給（2巻。インク切れの心配無用。）	プレゼント中
CZ-251BS（画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる。）	￥39,800
CZ-221HS（NEW PrintShop様々なカードなどを自由に作成）	￥19,800
CZ-236GS（グラフィックライブラリー、冬春用）	￥8,800
サイバリオン	￥8,800
クォース	￥6,800
X68000フェア（プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。）	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ￥847,000 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥6,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥11,700	×72回	ボーナス なし
￥15,200	×36回	ボーナス 30,000× 6回
￥20,200	×36回	ボーナス なし
￥24,100	×24回	ボーナス 30,000× 4回

IPLならではの 返品保証

お申し込み日より30日以内に。
満足を保証します。製品が気に添わなかった場合は、現金でお返しします。

アクセス No.B03610

品名	価格
CZ-623CTN（メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載）	￥498,000
CZ-613DTN（15インチ0.31ピッチ2スピーカーチルトリモコン付）	￥135,000
AP-900（熱転写48ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字/秒）	￥92,800
プリンタケーブル	￥8,800
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）	プレゼント中
CZ-8NJ2（増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）	￥23,800
CZ-6BM1（MIDIボード、SHARP）	￥26,800
MT-32	￥64,000
CZ-245LS（ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ）	￥44,800
CZ-251BS（画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる。）	￥39,800
CZ-215MS（AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ）	￥17,800
CZ-214MS（SOUND PRO 68K）	￥15,800
天下統一	￥9,800
X68000フェア（プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。）	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ￥977,200 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥8,700	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥12,400	×84回	ボーナス なし
￥13,700	×72回	ボーナス なし
￥20,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
￥23,600	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B03607

品名	価格
CZ-623CTN（メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載）	￥498,000
CZ-613DTN（15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付）	￥135,000
CZ-240BS（スケジュール、住所録、メモ等文房具感覚の便利ツール）	￥14,800
PA-8800（今や必携！SHARP電子手帳。海外旅行中の￥計算機能付）	￥28,000
PA7C41（国語辞書カード）	￥16,000
AP-900（熱転写48ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字/秒）	￥92,800
インクリボン1年相当分供給（5巻。インク切れの心配無用。）	プレゼント中
プリンタケーブル	￥8,800
銀河英雄伝説II	￥9,800
ラグーン	￥8,800
X68000フェア（プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。）	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ￥812,000 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥6,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥11,200	×72回	ボーナス なし
￥14,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
￥19,300	×36回	ボーナス なし
￥24,500	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B03612

品名	価格
CZ-623CTN（メインメモリ2MB、80MHDD搭載、SX-WINDOW搭載）	￥498,000
CZ-613DTN（15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付）	￥135,000
CZ-245LS（ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ）	￥44,800
CZ-8NJ2（増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）	￥23,800
X68000フェア（プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。）	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ￥701,600 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥6,200	×72回	ボーナス 20,000×12回
￥9,500	×72回	ボーナス なし
￥13,000	×36回	ボーナス 20,000× 6回
￥16,400	×36回	ボーナス なし
￥20,300	×24回	ボーナス 20,000× 4回

オリジナルディスケット　Kの キーボードレッスン　添削付通信教育講座　出張 全国出張サービス　返品交換 返品・交換保証制度　代替 代替機の無料貸出　初期不良 初期不良交換3カ月保証制度　5年保証 5年間完全保証

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

X68000 SUPER

アクセス No.B03600

CZ-604CTN(メインメモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) …… ¥115,000
CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) …… ¥26,800
MUSIC PRO-68K(マウスを使った簡単操作の演奏用ミュージックツール) …… ¥18,800
MT-32 …… ¥64,000
シムシティ …… ¥9,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥582,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,900	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥8,300	×72回	ボーナス なし
¥10,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥14,200	×36回	ボーナス なし
¥20,500	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B03608

CZ-604CTN(メインメモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ-21HD(迫力の21"スピーカー機能付、グラフィクもゲームも抜群！) ¥148,000
CZ-6TUBK(TV用チューナー。テレビも見れて楽しさ倍増！) …… ¥33,100
CZ-213MS(マウスを使った簡単操作の演奏用ミュージックツール) …… ¥18,800
CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) …… ¥26,800
Z's STAFF PRO 68(豊富な編集機能のグラフィックツール) …… ¥58,000
AP-600(熱転写24ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字/秒) …… ¥62,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
プリンタケーブル …… ¥8,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥704,300 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥6,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥9,700	×72回	ボーナス なし
¥13,400	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥16,800	×36回	ボーナス なし
¥20,900	×24回	ボーナス 20,000× 4回

IPL FORUM 初期不良交換期間3ケ月

十分な試動期間をお約束致します。直ちに新品と交換する制度をもっています。

アクセス No.B03602

CZ-604CTN(メインメモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) …… ¥115,000
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥463,000 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥6,300	×72回	ボーナス なし
¥7,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,800	×36回	ボーナス なし
¥12,300	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥15,600	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B03620

CZ-604CTN(メインメモリ2MB、SX-WINDOW搭載、SCSIインターフェース内蔵) …… ¥348,000
CZ-606DTN(超高解像度0.31ドット14"チルト台付、チタン) …… ¥79,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥427,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,700	×72回	ボーナス なし
¥9,900	×36回	ボーナス なし
¥11,000	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥14,300	×24回	ボーナス なし

組み合せ自由

ソフトもハードも自由に構成できます。
様々な製品の用意があります。

X68000 PRO II

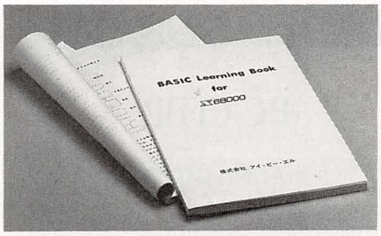
アクセス No.B03605

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) …… ¥285,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィックもゲームも抜群！) ¥148,000
CZ-6TUBK(TVチューナー。テレビも見れて楽しさ倍増！) …… ¥33,100
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ) ¥23,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥489,900 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥6,700	×72回	ボーナス なし
¥8,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥11,600	×36回	ボーナス なし
¥13,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥16,800	×24回	ボーナス なし



無料で添削付きの通信講座が受けられます。
より良い学習効果のために。
(NEC、EPSON、SHARP)

アクセス No.B03630

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) …… ¥285,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィックもゲームも抜群！) ¥148,000
CZ-6TUBK(TVチューナー。テレビも見れて楽しさ倍増！) …… ¥33,100
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥466,100 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥6,400	×72回	ボーナス なし
¥7,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥11,000	×36回	ボーナス なし
¥12,500	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥15,800	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B03631

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) …… ¥285,000
CZ-604DBK(スピーカ付14"0.31ドットアナログカラーCRT) …… ¥94,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) …… プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥379,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,300	×72回	ボーナス なし
¥9,100	×36回	ボーナス なし
¥9,800	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥13,200	×24回	ボーナス なし
¥20,000	×12回	ボーナス 30,000× 2回

PRESENT

X68000をお買い上げの方に
下記のゲームの中から
お好きなものを1つプレゼント!!

X68000



Information from IPL

IPL
4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

EPSON

98ソフトが使える16ビット。
PC CLUB

アクセス No.B03576

PC CLUB(CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD、メモリ640KB) …… ¥168,000
PC-TV472(迫力の大画面迫力。21インチTVリモコン付) …… ¥184,000
一太郎 Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト) …… ¥58,000
AP-600PC(熱転写24ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字/秒) …… ¥64,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
遥かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ) …… プレゼント中
MS-50L(マウス) …… プレゼント中

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥474,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,500	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥6,800	×72回	ボーナス なし
¥11,700	×36回	ボーナス なし
¥13,600	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B03300

PC CLUB(CPU286FM音源スピーカー内蔵3.5"×2FDD10MHz/6MHz) …… ¥168,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) …… ¥74,800
シムシティ …… ¥9,800
大航海時代 …… ¥9,800
ポピュラス …… ¥9,800
ドラゴンスレイヤー英雄伝説(日本ファルコム) …… ¥8,700
サイレントメビウス …… ¥14,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥295,700 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,500	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥4,600	×72回	ボーナス なし
¥7,900	×36回	ボーナス なし
¥11,300	×24回	ボーナス なし
¥18,200	×12回	ボーナス 20,000× 2回

IPL FORUM 初期不良交換期間3ケ月

十分な試動期間をお約束致します。直ちに新品と交換する制度をもっています。

アクセス No.B03303

PC CLUB(CPU286FM音源スピーカー内蔵3.5"×2FDD10MHz/6MHz) …… ¥168,000
PC-KD862S(スピー内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付、アナログ) …… ¥99,800
サイレントメビウス …… ¥14,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥282,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,100	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥4,300	×72回	ボーナス なし
¥7,400	×36回	ボーナス なし
¥10,700	×24回	ボーナス なし
¥16,900	×12回	ボーナス 20,000× 2回

PC-386 NOTE A

アクセス No.B03241

PC-386NOTE A(386SX16MHz採用、レジューム機能搭載、20MHDD内蔵可能) …… ¥268,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) …… ¥94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
PCPRCB1(プリンタケーブル) …… ¥6,800
PCM31(日本語MS-DOS(Ver4.01)) …… ¥18,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作) …… ¥40,000
PCMS2(マウス) …… ¥5,800
PCRDC(RAMドライブカード) …… ¥30,000

返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥463,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×48回	ボーナス 23,500× 8回
¥6,600	×72回	ボーナス なし
¥11,500	×36回	ボーナス なし
¥13,200	×24回	ボーナス 20,000× 4回

アクセス No.B03242

PC-386NOTE A(386SX16MHz採用、レジューム機能搭載、20MHDD内蔵可能) …… ¥268,000
PCNTHD20(386NOTE内蔵型20MBHDD) …… ¥130,000
PCRDC(RAMドライブカード) …… ¥30,000
PCNTMC(2400bpsMNP4対応内蔵モデムカード。) …… ¥32,800
PCNTBP(バッテリーパック) …… ¥10,000
PCNTAC(ACアダプタ) …… ¥11,000

返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥481,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,900	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥7,200	×72回	ボーナス なし
¥9,700	×48回	ボーナス なし
¥9,100	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥9,700	×24回	ボーナス 50,000× 4回

製品の買取り保証

IPLで購入使用後、買取り金額に基づいて高額で買取り、下取りいたします。

PC 286VG

アクセス No.B03222

PC-286VG-STD(CPU80286 16MHz640MB5FDD×2) …… ¥268,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付) …… ¥74,800
PC-PR150T(熱転写48ドット漢字プリンタ、漢字50字/秒) …… ¥64,600
Super Sound/SS-10(ステレオ6重和音出力音源ボード、ソフト付) ¥19,800

Kの　返品交換　代替　初期不良　5年保証

標準価格 ¥427,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥1,900	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥5,300	×72回	ボーナス なし
¥9,100	×36回	ボーナス なし
¥9,800	×24回	ボーナス 20,000× 4回

PC 386 S

アクセス No.B03569

PC-386S-F1(超高速32ビット386の25MHz採用、5"×1FDD、200MBHDD内蔵可能) …… ¥473,000
PCDFDU(3.5"と5"を両用可能マルチドライブユニット) …… ¥60,000
CU-14KD(0.28、反射を防ぐノングレア、目を守る。帯電防止、チルト台付、SHARP) …… ¥89,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可) …… ¥94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中

5年保証　初期不良　代替　返品交換　Kの

標準価格 ¥717,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,900	×72回	ボーナス なし
¥13,800	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥17,100	×36回	ボーナス なし
¥16,300	×24回	ボーナス 50,000× 4回

全国無料配達

FUJITSU FM TOWNS

アクセス No.B03521

FMTOWNS-80H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2、80MBHDD内蔵) ¥623,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン) …… ¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列) …… ¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10") …… ¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) …… プレゼント中
FM60-711(プリンタケーブル) …… ¥6,800
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト) …… ¥18,000
富士通HABITAT Ver2(32ビット、CD-ROMならではのネットワーク) …… ¥6,800
FMT-MD302(2400bps全二重内蔵モデム、MNP5対応) …… ¥49,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ) …… ¥29,800
PR-401T(トラクタユニット) …… ¥10,000
PR-403T(カラーユニット) …… ¥8,000
FMT-402(MIDIボード、汎用スロットに装着) …… ¥35,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応) …… ¥40,000
FMSC-201G(26万色読取りカラーイメージスキャナ、A6サイズ) …… ¥89,800
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能) …… ¥18,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須) …… ¥28,000
英和新クラウン和英新辞典 …… ¥24,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト) …… ¥58,000
Lotus 1-2-3(表計算グラフ処理データベース) …… ¥98,000
テラTOWNS(画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理) …… ¥32,000
G5 TOWNS(絵や音が出て楽しく編集できるワープロソフト) …… ¥38,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作) …… ¥38,000
Towns SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成) …… ¥28,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ) ¥25,000
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16000体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン!) プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,551,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥12,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥16,300	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥20,700	×84回	ボーナス なし
¥23,000	×72回	ボーナス なし
¥25,900	×60回	ボーナス なし

オリジナルディスケット　キーボードレッスン　添削付通信教育講座　全国出張サービス　返品・交換保証制度　代替機の無料貸出　初期不良交換3カ月保証制度　5年間完全保証

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

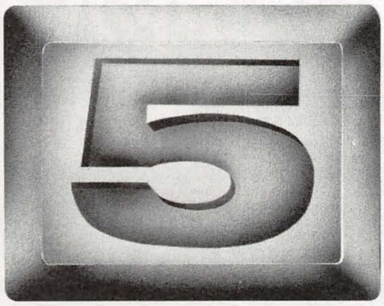
アクセス No.B03522

品名	価格
FMTOWNS-80H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、80MBHDD内蔵)	¥623,000
FMT-DP531(14″0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
PR-40T(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥120,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須)	¥28,000
Lotus 1-2-3(超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
My FairLady(英会話マスターの知的なパートナー)	¥28,000
遙かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16000体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン!)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,112,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥9,200	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥10,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥14,300	×84回	ボーナス なし
¥15,900	×72回	ボーナス なし
¥20,700	×36回	ボーナス 40,000× 6回



年間完全保証

アクセス No.B03510

品名	価格
FMTOWNS-20F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2)	¥323,000
FMT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
PV-A24VM5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可)	¥44,800
富士通HABITAT Ver2(32ビットCD-ROMならではのネットワーク)	¥6,800
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)	¥18,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須)	¥28,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
おしゃれクッキング(800種以上の料理の作り方、材料、コツ、取り合わせ)	¥14,800
日本の歴史 維新編(ペリーの来航から西南戦争までの日本の歴史を多彩に表現)	¥7,800
AYA	¥8,800
AFTER BURNER	¥9,800
オペレーションウルフ(ビングソフト)	¥9,800
RAYXANBER	¥8,800
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16000体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン!)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥808,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥6,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥11,900	×72回	ボーナス なし
¥15,500	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥20,500	×36回	ボーナス なし
¥24,600	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B03500

品名	価格
FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)	¥473,000
FMT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
FMT-352(数値演算プロセッサ)	¥120,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
Print Boy II(TOWNS、FERにNEC系、EPSONプリンタを接続)	¥29,800
FMSC-201G(26万色読取りカラーイメージスキャナ、A6サイズ)	¥89,800
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
High C コンパイラ V1.4(開発ツール)	¥40,000
TOWNS386ASMツールキット V1.1(開発ツール)	¥80,000
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16000体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン!)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,058,600 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥9,100	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥14,200	×84回	ボーナス なし
¥15,800	×72回	ボーナス なし
¥20,400	×36回	ボーナス 40,000× 6回
¥27,100	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B03504

品名	価格
FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)	¥473,000
FMT-DP532(14″0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻。もうインク切れの心配無用。)	プレゼント中
FMPR-203T1(トラクタユニット)	¥8,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
FMSC-611G(A4サイズ1677万色フルカラー対応で表現可能)	¥198,000
FMCBL602(スキャナーケーブル)	¥6,500
FMT-352(数値演算プロセッサ)	¥120,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
ポピュラス	¥12,800
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16000体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン!)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,227,100 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥9,310	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥12,600	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥17,600	×72回	ボーナス なし
¥25,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥30,300	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B03507

品名	価格
FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)	¥473,000
FMT-DP533(14″0.39ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥69,800
FMT-KB205(TOWNSテンキー、親指配列)	¥30,000
PR-40T(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥120,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。もうインク切れの心配無用。)	プレゼント中
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
おしゃれクッキング(800種以上の料理の作り方、材料、コツ、取り合わせ)	¥14,800
AFTER BURNER	¥9,800
HOMETOWN U.S.A	¥5,800
PA-8800(今や必携！SHARP電子手帳。海外旅行中の¥計算機能付)	¥28,000
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16000体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン!)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥798,000 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥8,500	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥11,800	×72回	ボーナス なし
¥15,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥20,300	×36回	ボーナス なし
¥24,300	×24回	ボーナス 30,000× 4回

アクセス No.B03501

品名	価格
FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5″×2、40MBHDD内蔵)	¥473,000
FMDPCA434(14インチマルチスキャンカラーCRT)	¥160,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10″)	¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須)	¥28,000
Lotus 1-2-3(表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
遙かなるオーガスタ(マスターズトーナメント開催地オーガスタナショナルゴルフ)	¥12,800
HYPER PLANET(世界各地から星空を完全シミュレート)	¥12,800
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ)	¥29,800
ヘッドホン(パナソニックRP-F5¥16000体を揺さぶるような超重低音デジタルヘッドホン!)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,007,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥10,900	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥12,800	×84回	ボーナス なし
¥14,200	×72回	ボーナス なし
¥19,500	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥24,500	×36回	ボーナス なし

PRESENT

FM TOWNS　FM TOWNSお買い求めの方に！

ヘッドホン

Panasonic　RP-F5…¥16,000

カラダを揺さぶるような超重低音。

CDで自分の好きな音楽も体感できる。

ゲームはさらに迫力のリアル感!!



Information from IPL


天下御免のスペ
WAVE EYE 大和店
相鉄線
充実の品揃え!! ソフト&ハード
ホビーからビジネスまで 満足なアドバイス
ワープロ パソコン スクール開校中!!
さらにあなたもレベルアップ
WAVE EYE 湘南台店
小田急線
WAVE EYE 藤沢店
JR
パソコン専門ショップ大和店
至海老名
相鉄線
至横浜
大和駅
徳州会病院
マクドナルド
コナカ
菊華飯店
小田急線
ウェーブ・アイ
☎0462-63-9898
パソコン&AV専門ショップ湘南台店
至新宿
小田急江ノ島線
至藤沢
湘南台駅
忠実屋
横浜銀行
植木屋
相鉄ローゼン
大地球儀
至大和
湘南台公園
藤沢町田線
至藤沢
レンタル館
ウェーブ・アイ
P
サービスセンター
お客様専用駐車場
☎0466-43-1771
ビジネス&ホビーのハイテクランド
WAVE EYE
ウェーブ・アイ
NECマイコンプラザ・富士通FM

シャリスト!!

だから通信販売でのご利用も安心！

ご注文は今すぐ!!

0120-00-9898

0088-22-5555

WAVE EYE 三ッ境店

Let's call!!

ここつきゃない!!

お申し込みは

お電話なら！

通話料金無料のフリーダイヤル フリーコールで
0120-00-9898
0088-22-5555

はがきなら！

〒252 藤沢市湘南台一丁目十二番地二号 ウェーブ・アイ 通信販売課

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 広告掲載雑誌名
7. 商品名
8. 支払い方法 月々○円×○回 ボーナス○円×○回

ファクシミリなら！

0466-43-1265
24時間いつでも受付しております。
お忙しい方は是非ご利用下さい。

注文書
1. 氏名
2. 住所
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名㊞ (20才未満の方)
6. 広告をご覧になった雑誌名
7. 商品名
8. 支払い方法 月々○円×○回 ボーナス○円×○回

お届けは

全国無料配送！
「こんなに安いのに?」と疑問でしょうが、送料はいりません。(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)

配達日指定OK！
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。もちろん日曜・祭日も大丈夫！

夜間配達もOK！
日中留守がちなのは当たり前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。(PM6:00~8:00の間)

お支払いは

代金引換えなら！
現金一括払いにしたいというお客様、お支払いは商品到着時で結構です。(但し、離島にお住まいの方は、ご利用できません。)

銀行振込なら！
お振込みいただいてからのお届けとなります。

クレジットなら！

超低金利クレジット！
3~72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。

支払いは7ヶ月先からでもOK！
商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払い開始。

ボーナス一括払いOK！
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで。

ボーナス2回払いOK！
月々の支払いはまったくなし！お支払いは夏と冬のボーナスで。

カレッジクレジットOK！
20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)

メンテナンスは

安心の2倍保証！

メーカー保証書 ＋ ウェーブ・アイ保証書

メーカー保証＋ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。

2ヶ月以内の故障は新品交換！
新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。

FM-TOWNSなら出張修理OK！
TOWNSは全国出張サービスを致しております。万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

NEC保守サービス認定店！
メーカー承認のサービススタッフが迅速に修理致します。
(但し、出張修理は致しません。)

etc.

お見積りサービス！
ウェーブ・アイのプランではいやだ！という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話又はFAX何でも結構です。

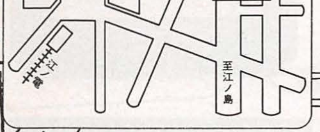
下取り・買取りもOK！
お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。

メンテナンスキットプレゼント

ウェーブ・アイのお買得プランでお買上げの方にもれなくプレゼント！

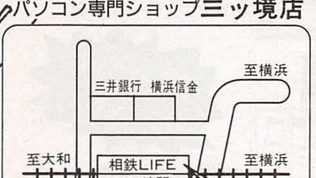
- クリーニングディスク
- ブランクディスケット10枚
- クリーナーワックス
- 携帯用フロッピーケース

パソコン専門ショップ藤沢店



☎0466-28-1771

パソコン専門ショップ三ッ境店



☎045-363-7044

LAB・シャープEXESHOP

PC CLUB PC-98・88 ホビーパソコン

AIST

16ビットCPU/R-800が新世界を開く!!

プラン300 AISTお買得基本セット

品名	価格
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計106,900円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,700円×12回	ボーナス なし
6,000円×18回	ボーナス なし
4,600円×24回	ボーナス なし
3,200円×36回	ボーナス なし

プラン301 AISTおもしろゲームセット

品名	価格
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵, 専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
XE1-PRO(連射式ジョイスティックコントローラ)	9,500円
フレイ	7,800円
シードオブドラゴン	8,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計186,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
13,700円×12回	ボーナス なし
9,400円×18回	ボーナス なし
7,200円×24回	ボーナス なし
5,000円×36回	ボーナス なし

プラン302 AISTパソコン入門セット

品名	価格
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵, 専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
FS-PC1(48ドット, カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型, アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計295,080円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

PC CLUB

プラン303 PC-CLUBお買得基本セット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計244,600円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×12回	ボーナス30,200円×2回
8,000円×18回	ボーナス22,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス23,800円×4回
6,200円×36回	ボーナス なし

プラン304 PC-CLUB超お買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	84,800円
PC-PR150T(80桁, 48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
PV-M12(小型モデム)	19,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
マウスパッド	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計398,980円➡ **特価 278,000円**

月々	ボーナス
12,000円×18回	ボーナス33,600円×3回
9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

先着100名様にゲームソフト1本プレゼント

プラン305 PC-CLUB中級ビジネスセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31mm, 高解像度CRTチルト台)	118,000円
VP-960PC(80桁24ドットカラー漢字プリンタ)	118,000円
Microsoft-Works(ワープロ, 表計算, グラフ、データベース)	40,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
プリンタ用紙(10インチ連続用紙)500枚	2,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計516,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

プラン306 PC-CLUB超お買得ミュージックセット

品名	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載, FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRTチルト台)	84,800円
ミュージ郎(楽譜編集演奏システム, 音源モジュール付)	158,000円
よみとりくん 2 (楽譜をスキャナでらくらく読取り)	48,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
SE-513D(パイオニア, 高感度デジタル対応ヘッドホン)	4,000円
SRS-D3K(ウーファ12W, スピーカ13Wの大迫力スピーカ)	20,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計504,180円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

PC-98DO+

プラン307 98DO+お買得基本セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載, FM音源内蔵)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRTチルト台)	84,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計373,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン308 98DO+超お買得入門セット

品名	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載, FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ, 高解像度CRT, チルト台付)	118,000円
PC-PR150T(80桁, 48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ, データベース, グラフ, 表計算, 通信)	49,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス, 350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク, マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子, ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計581,180円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス17,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

ゲームソフト1本プレゼント

PC-8801MC

プラン309 88MC超お買得基本セット

品名	価格
PC-8801MCmodel2	278,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39mm, 高解像度CRTチルト台付)	69,800円
TN-88B(マウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計359,580円➡ **特価 149,000円**

月々	ボーナス
3,300円×60回	ボーナス なし
2,900円×72回	ボーナス なし



ゲームソフト1本プレゼント

プラン310 HB-F1XV超お買得品!!

定価69,800円の品
限定処分価格
44,800円

ホビーのことなら

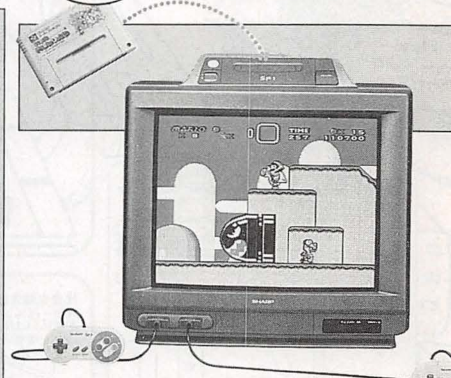
ご注文は今すぐ通話料金

0120-0
0088-2

受付時間 AM10:00▸

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252
		東京	03(3
札幌	011(771)4971	静岡	0542
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(5
仙台	022(267)5371	大阪	06(3

ビジ WA



プラン311 超お買得パソコンデスク!



WD-401G
● 縦型4段
● マウステーブル付

プランセットにするとさらにお得!

定価29,800円の品
特価
16,800円

LET'S CALL WAVE・EYE

X68000

見はてぬ夢の象徴。
次代のインテリジェンス！

プラン312	X68SUPERお買得基本セット
CZ-604C-TN	348,000円
CZ-603D(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計427,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

お電話にて お問合せ下さい

プラン313	X68SUPERお買得MIDIセット
CZ-604C-TN	348,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.39mm,高解像度CRT,チルト台)	79,800円
RX-X55(ビクターCDラジカセ)	43,800円
CM-64(MIDI音源モジュール)	129,000円
CZ-6BM1(MIDIインターフェース)	26,800円
MusicPRO68K(MIDI) (楽譜編集,演奏ソフト)	28,800円
ソングライブラリィ(101曲収納)	8,800円
MusicstudioPRO68K(マルチレコーディングソフト)	28,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
アトミックロボキッド(前方向スクロールロボットシューテングゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計716,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン314	X68SUPER本格アートセット
CZ-604C-TN	348,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.39mm,高解像度CRT,チルト台)	79,800円
IO-735X(136桁,カラーインクジェットプリンタ)	248,000円
IO-73CX(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィックソフト)	58,000円
GT-1000(A7サイズ,ハンディータイプフルカラーイメージスキャナ)	79,800円
♯5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計954,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

18,000円×36回	ボーナス40,300円×6回
14,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
14,300円×72回	ボーナス なし

拡張性にすぐれた
ハイコストパフォーマンスマシン。

プラン315	X68PROIIお買得基本セット
CZ-653C	285,000円
CZ-606D(ドットピッチ0.39mm,高解像度CRT,チルト台付)	79,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計364,800円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

お電話にて お問合せ下さい

プラン316	X68PROIIお買得ゲームセット
CZ-653C	285,000円
CZ-613D(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)	135,000円
ソル・フィース(横スクロールシューテングゲーム)	8,800円
イメージファイト(縦スクロールシューテングゲーム)	9,700円
ダイナマイトデューク(アクションゲーム)	8,800円
リングマスター(究極のファンタジーロールプレイングゲーム)	8,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
JOY-CONT-Turbo3(連射式ジョイパッド)2本	4,400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計470,300円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

まかせなさい

無料のフリーダイヤルで

0－9898
2－5555

PM9:00 電話一本即納！

(75)5076 広島 082(293)0811
226)9286 福岡 092(481)0502
(54)0696 FAX 0466(43)1265
81) 4325 18歳未満の方は保護者とご一緒に
62) 5057 お電話下さい〈特価は税別〉

ネス&ホビーのハイテクランド

VE EYE
ウェーブ・アイ

プラン317	X68SUPER〔HD〕グラフィックセット
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498,000円
CZ-613D-TN(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT)	135,000円
AP-900(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
♯8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
CybernotePRO68K(パーソナルデータベース)	19,800円
CANVAS-PRO68K(最新型ドローグラフィックツール)	29,800円
ドローグラフィックライブラリィVol.1	8,800円
マジカルショット(シミュレーションゲーム)	7,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計814,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

14,000円×36回	ボーナス39,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,700円×10回
11,900円×72回	ボーナス なし

プラン318	X68SUPER〔HD〕PCM体験セット
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載)	498,000円
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.39mm高解像度CRT)	79,800円
AP-600(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	62,800円
♯8226(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
CM-32P(音源モジュール)	72,000円
CZ-6BM1(MIDIインターフェース)	26,800円
MusicPRO68K〔MIDI〕(楽譜編集,演奏ソフト)	28,800円
ソングライブラリィ(101曲収納)	8,800円
MusicstudioPRO68K(マルチレコーディングソフト)	28,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
MA-12C(防磁型スピーカ)2台	28,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円

定価合計854,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

15,000円×36回	ボーナス43,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

スーパーファミコン内蔵テレビ

スーパーファミコンと
21型カラーテレビの一体型!!

プラン319	スーパーファミコン内蔵テレビ
21G-SF1(21型)	

定価133,000円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,400円×12回	ボーナス なし
7,100円×18回	ボーナス なし
5,400円×24回	ボーナス なし
3,800円×36回	ボーナス なし

プラン322 超お買得パソコンチェアー!!



WT-001G
● ガスリフト上下調節機構付

定価19,800円の品
特価
11,800円

PC-9801DX

プラン320	98DX2お買得基本セット
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源内蔵)	318,000円
CU-14GD(0.39mm,高解像度CRTチルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計398,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

プラン321	98DX2おもしろゲームセット
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度,チルト台付)	74,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
レイガン(ロールプレイングゲーム)	6,800円
サイレントメビウス(アドベンチャーゲーム)	14,800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計507,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×30回	ボーナス23,200円×5回
8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

FM TOWNS

プラン323	TOWNS-10F超お買得ゲームセット
FM-TOWNS-10F(32ビットCPU80386搭載,FDD1基)	298,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB101(JISタイプキーボード)	20,000円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13,800円
SRS-150EX(防磁型,アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計467,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×30回	ボーナス25,700円×5回
7,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
7,500円×60回	ボーナス なし

プラン324	TOWNS-20Fお買得基本セット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計444,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×30回	ボーナス24,000円×5回
7,000円×36回	ボーナス24,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

X68000 ホビーパソコン FM TOWNS ホビーパソコン

PC-9801

プラン325　98DX2超お買得入門セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	74,800円
PC-PR150T(A4サイズ,48ドット,カラー熱転写プリンター)	64,800円
MS-WORKS(日英ワープロ,表計算,データベース,通信)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲームソフト)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計577,980円 ➡ **特価 399,800円**

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン333　98DS2本格基本ワープロセット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
BJ-130J(136桁,48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	34,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計797,880円 ➡ **特価 499,800円**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

プラン335　98DS2超お買得ビジネス入門セット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR201/45(136桁、24ドット日本語シリアルプリンタ)	95,000円
COMSTARZ2424/5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	44,800円
PD-403(40MBハードディスク)	90,000円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付)	9,800円
アシストカルク(表計算ソフト)	9,700円
アシストカード(住所録に便利なカード型データベース)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計774,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス38,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

プラン334　98DA5純正基本セット

品名	価格
PC-9801DA5(32ビットCPU80386、40MBHD内蔵)	598,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計727,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス40,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン337　98DA5本格セット

品名	価格
PC-9801DA5(32ビットCPU80386、40MBHD内蔵)	598,000円
PC-KD881(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
PC-PR201/65A(136桁,カラープリンタ,明朝体アウトラインフォント)	215,000円
PC-PR201X-04(シートフィーダ,カット紙の連続給紙)	50,000円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計1,101,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
20,000円×36回	ボーナス45,600円×6回
15,000円×48回	ボーナス40,300円×8回
12,000円×60回	ボーナス37,900円×10回
16,000円×72回	ボーナス なし

プラン327　98DX2本格ビジネスセット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
VP-2600PC(136桁高速カラー漢字プリンタ,シートフィーダ搭載)	145,000円
VP3000RC(リボンカートリッジ黒)	2,000円
VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ)	3,000円
COMSTARZ2424/5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	34,800円
Lotus1-2-3R2.2J(本格表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計954,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス52,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス35,100円×8回
10,000円×60回	ボーナス30,300円×10回
13,100円×72回	ボーナス なし

プラン332　98DS2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計496,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス23,500円×5回
7,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,100円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン336　98DS2初心者用ミュージックセット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	368,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
SRS-D3K(ウーファー12W、スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
ミュージ郎(楽譜作成演奏システム、音源モジュール付)	158,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
Music-Bank(データ曲集)	3,500円
プリン太くん(楽譜印刷ソフト)	7,800円
AP-600PC(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
SE-513D(パイオニア高感度デジタル対応ヘッドホン)	4,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計787,280円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

プラン328　98DA2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス37,200円×4回
8,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン331　98DA2本格ビジネスセット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
PC-KD881(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
VP-2600PC(136桁高速カラー漢字プリンタ,シートフィーダ搭載)	145,000円
VP3000RC(リボンカートリッジ黒)	2,000円
VP3000CRC(カラーリボンカートリッジ)	3,000円
COMSTARZ2424/5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
SHD-40(小型,高速40MBハードディスク,インストールソフト付)	99,800円
MRA-2000L(98DA専用,EMS対応増設RAMボード)	34,800円
Lotus1-2-3R2.2J(本格表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計1,089,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×48回	ボーナス38,800円×8回
12,000円×60回	ボーナス36,700円×10回
10,000円×72回	ボーナス34,900円×12回
15,800円×72回	ボーナス なし

プラン326　98DX2超お買得行動派セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.31ミリ,高解像度,チルト台付)	74,800円
BJ-10V(80桁,48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PC-9801N(16ビットCPUV30搭載)	248,000円
Little-F(外付け3.5インチシングルドライブ)	39,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
MS-WORKS(日英ワープロ,データベース,グラフ,表計算,通信)	40,000円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計823,180円 ➡ **特価 549,800円**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス39,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス33,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス32,100円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

初心者から達人まで

ご注文は今すぐ通話料金

0120－0
0088－2

受付時間 AM10:00▸

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252
		東京	03(3
札幌	011(771)4971	静岡	0542
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(5
仙台	022(267)5371	大阪	06(3

ビジ WA

プラン329　98DA2超お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
XC-1498CII(0.28ミリ,超高解像度CRT,チルト台付)	107,000円
BJ-130J(136桁,48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計840,180円 ➡ **特価 529,800円**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン330　98DA2本格ワープロアートセット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビット高速CPU80386搭載)	448,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
PC-PR150VL(80桁,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	84,800円
PC-PR150V-02(マルチタイムインクリボンカートリッジ)	2,000円
PC-PR406HS-01(シートフィーダ,カット紙の連続給紙)	22,800円
PC-PR406M-02(ピンフィーダ,連続紙の給紙)	8,000円
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカード)	19,800円
PC-PR150V-41(丸ゴシック体漢字ROMカード)	19,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
一太郎Ver4.3(本格日本語ワープロソフト)	58,000円
MRA-2000L(98DA専用,EMS対応増設RAMボード)	34,800円
GT-1000(A7サイズ,カラーイメージスキャナ,自動読取機構付)	79,800円
＃5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
本格グラフィックソフト	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計929,280円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
10,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
12,700円×72回	ボーナス なし

DX2、DS2、DA2、DA5は、同価格

プラン338	TOWNS-80Hお買得基本セット
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
遥かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計797,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

15,000円×36回	ボーナス31,500円×6回
11,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

みんな一緒に楽しもうよ!!

無料のフリーダイヤルで

0-9898
2-5555

PM9:00 電話一本即納!

(75)5076 広 島 082(293)0811
226)9286 福 岡 092(481)0502
(54)0696 FAX 0466(43)1265
81) 4325 18歳未満の方は保護者とご一緒に
62) 5057 お電話下さい〈特価は税別〉

ネス&ホビーのハイテクランド

WAVE EYE
ウェーブ・アイ

FM TOWNS

使いやすさと機能で一段と差をつけた!
ハイパーメディアパソコン。



プラン339	TOWNS-80H本格ミュージックセット
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
FMT-402(MIDIインターフェース)	35,000円
CM-32L(音源モジュール)	69,800円
FMT-SP101(防磁型スピーカ)	29,800円
Music-PRO-TOWNS〔MIDI〕(楽譜作成,演奏ソフト)	39,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
機甲師団	9,500円
コラムス	7,200円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計927,680円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

15,000円×36回	ボーナス51,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス38,900円×8回
10,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
13,600円×72回	ボーナス なし

プラン340	TOWNS-80H本格ビジネスセット
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.28ミリ,高解像度CRT)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
PC-PR201/60A(136桁,高速カラー漢字プリンタ)	158,000円
PC-PR201GS-01(トラクタフィーダ,連続紙の給紙)	15,000円
PC-PR201GS-04(シートフィーダ,カット紙の連続給紙)	30,000円
PC-PR201GS-01(マルチストライクリボンカートリッジ)	2,500円
Lotus1-2-3R2.2J(表計算,データベース,グラフ作成)	98,000円
FM-OASYS〔HD〕(本格日本語ワープロソフトオアシス)	58,000円
B276A100(日本語MS-DOSV3.1)	18,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
PRINT-BOY2(プリンタ接続インターフェイス)	29,800円
ワープロ検定教本3級(日商ワープロ検定)	1,200円
実務に役立つオアシスドリル集	1,200円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,400円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計1,237,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

24,000円×36回	ボーナス44,800円×6回
18,000円×48回	ボーナス40,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス35,300円×10回
18,200円×72回	ボーナス なし

プラン343	TOWNS-40Hお買得基本セット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
遥かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計599,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×36回	ボーナス30,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン346	TOWNS-40H簡単ワープロアートセット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
G5(ワープロソフト,グラフィック作成機能付)	38,000円
SIM-CITY	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4カット紙)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計710,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス32,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス21,000円×10回
10,000円×72回	ボーナス なし

SCSIインターフェイス標準装備。
3.5インチFDD×2基のスタンダードマシン

プラン341	TOWNS-20Fお買得通信セット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
PV-A24VM5(モデム,2400bps,MNPクラス5)	44,800円
HabitatV2(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
TownsVNET-V1.1-L20(高機能通信ソフト)	18,000円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
ラストサバイバー(通信対応ゲームソフト)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計514,980円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×30回	ボーナス26,100円×5回
8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
8,100円×60回	ボーナス なし

プラン342	TOWNS-20F楽しい学習セット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
はじめての旅行英会話	9,700円
HYPER-PLANET(本格天文シミュレータ)	12,800円
おかしなマザーグース	9,800円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
続ダンジョンマスター,カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計477,680円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×24回	ボーナス39,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン347	TOWNS-40Hパソコンマスターセット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
F-BASIC386コンパイラ	45,000円
B276A100(日本語MS-DOS)	18,000円
HighCコンパイラV1.4L20	40,000円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計698,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス31,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス20,800円×10回
10,000円×72回	ボーナス なし

プラン345	TOWNS-20Fおもしろゲームセット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
XE-1AP(アナログジョイパッド)	13,800円
SRS-150EX(防磁型,アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
メリーゴーランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
イメージファイト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
続ダンジョンマスター,カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,380円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

プラン344	TOWNS-20F実戦ワープロセット
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載,FDD2基)	323,000円
FMT-DP534(ドットピッチ0.31ミリ,高解像度CRT,チルト台付)	118,000円
FMT-KB105(JISタイプキーボード,テンキー付)	30,000円
BJ-10V(80桁,48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PRINT-BOY2(プリンタ接続インターフェース)	29,800円
FM-OASYS〔FD〕(本格オアシスワープロソフト)	55,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
続ダンジョンマスター,カオスの逆襲	9,800円
遥かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計761,980円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス41,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
10,900円×72回	ボーナス なし

プラン348	TOWNS-40H本格ワープロセット
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ,高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード,テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁,24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYS〔HD〕(本格日本語ワープロソフトオアシス)	58,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
ワープロ検定教本3級(日商ワープロ検定)	1,200円
実務に役立つオアシスドリル集	1,200円
ドラッケン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計759,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×36回	ボーナス49,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス35,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス32,900円×10回
11,700円×72回	ボーナス なし

WAVE EYE FM TOWNS

で3.5インチタイプにも変更できます。

PC-386 NOTE A

プラン362 386NOTE-Aお買得基本セット

PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載) 268,000円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット日本語熱転写プリンタ) 50,000円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル) 6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計332,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン363 386NOTE-Aお買得通信セット

PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載) 268,000円
PCNTMC(内蔵型モデムカード、2400bps) 32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付) 9,800円
PCBCC2(キャリングケース) 17,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ) 74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル) 6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計426,200円 ➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス 9,800円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン364 386NOTE-Aお買得ビジネスマンセット

PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載) 268,000円
PCNTHD20(内蔵型20MBハードディスクパック) 130,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ) 74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル) 6,800円
EZ-NOTE(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信) 49,800円
PCNTMC(内蔵型モデムカード、2400bps) 32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
PCBCC2(キャリングケース) 17,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計596,200円 ➡ ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,100円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

場所は選ばない イプコンピューター

PC-286 BOOK

プラン365 286BOOKおもしろセット

PC-286BOOK-STD(16ビットCPU80C286、クロック12MHz) 258,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ) 74,800円
プリンタケーブル 6,800円
ポンゴ(住所録、スケジュールカード等の情報管理玉手箱) 32,000円
シムシティ(シミュレーションゲーム) 9,800円
三国志II(シミュレーションゲーム) 14,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
フロッピー収納ケース 2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計416,180円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,300円×4回
7,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

PC ONE

プラン366 PC-ONEお買得基本セット

PC-286LP-STD(16ビットCPU搭載、48ドット熱転写プリンタ内蔵) 298,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計315,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス21,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

FM R-CARD

プラン368 FMR-CARDお買得基本セット

FMR-CARD(A4サイズ、990g、CPU80C286) 238,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計238,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,300円×6回
4,700円×48回	ボーナス なし

FM NoteBook

プラン367 FM-NoteBookお買得基本セット

FMR-50NB1-A(ノート型パソコン) 238,000円
FMMO-211G(マウス) 20,000円
B282A101(日本語MS-DOSVer3.1) 18,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計276,000円 ➡ ウェーブ・アイ特価

12,000円×12回	ボーナス49,000円×2回
10,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
7,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
7,400円×36回	ボーナス なし

PC-386M

プラン370 386Mお買得入門セット

PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載) 328,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT) 74,800円
PC-PR150T(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ) 64,800円
アシストワード(日本語ワープロソフト) 9,700円
アシストカルク(表計算ソフト) 9,700円
アシストアート(グラフィック作成ソフト) 9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構) 19,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円
フロッピー収納ケース 2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計567,280円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
8,100円×72回	ボーナス なし

PC-286VG

一層親しみ易いPC国民機

プラン369 286VGお買得基本セット

PC-286VG-STD(16ビットCPU80286搭載) 268,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT) 84,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円
フロッピー収納ケース 2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計363,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

PC-386VR

プラン373 386VRお買得基本セット

PC-386VR-STD(32ビットCPU80386SX搭載) 348,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付) 74,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円
フロッピー収納ケース 2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計433,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン374 386VR超お買得セット 38%引

PC-386VR-STD(32ビットCPU80386SX搭載) 348,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付) 74,800円
BJ-130J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ) 198,000円
プリンタケーブル 6,800円
アシストレター(日本語ワープロソフト) 9,700円
アシストカルク(表計算ソフト) 9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
フロッピー収納ケース 2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構) 19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計717,580円 ➡ 特価 448,000円

10,000円×36回	ボーナス31,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

PC-386S

プラン372 386Sお買得基本セット

PC-386S-STD(CPU80386、クロック25MHzの高速処理) 498,000円
CU-14KD(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度CRT) 89,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円
フロッピー収納ケース 2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計598,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,700円×10回
8,900円×72回	ボーナス なし

プラン371 386Mお買得グラフィックセット

PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載) 328,000円
PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT) 118,000円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ) 64,800円
Z'sSTAFF-KID98(本格グラフィックソフト) 28,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーイメージスキャナ) 79,800円
≑5220(スキャナー接続ケーブル) 7,500円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円
WT-001G(椅子、ガス式上下調節機構) 19,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円
フロッピー収納ケース 2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚 400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計696,680円 ➡ ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

FM NoteBook ブックパソコン
PC-286シリーズ

ビジネスソフト・用品類も大特価

比べて下さい、早さ・便利さ・確実さ・安さ日本一
代金後払・特急・指定日・午前午後指定・夜間配達も可

新品ゲームソフト定価の20%引き(消費税不用)

新作&名作コーナー／全品定価の2割引き+α(送付手数料等)リストに無いソフトも扱います。発売予定日・定価は変更になることがあります。発売予定日は1月18日現在のものです

PC98シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
赤富士	発売中	9,800
アマランス	発売中	8,800
エアーコンバット 遊撃王2	発売中	8,800
栄冠は君に 高校野球全国大会	発売中	9,500
エイトレイクスゴルフクラブ	発売中	4,800
A3(A列車で行こう3)	発売中	12,800
F-15ストライクイーグル2	発売中	10,800
黄金の羅針盤	発売中	9,800
億万長者2	発売中	9,800
機動戦士ガンダム クラシックオペレーション	発売中	8,800
機動戦士ガンダム デザートオペレーション	発売中	9,800
銀河英雄伝説2	発売中	9,800
クォータースタッフ	発売中	9,800
KLAX(クラックス)	発売中	7,800
グランプリ サーカス	発売中	9,800
サーク2	発売中	8,800
ザ・スーパーラスベガス2	発売中	12,800
ザ・マンホール	発売中	9,700
シムシティー	発売中	9,800
Span of Dream	発売中	12,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	発売中	9,800
大戦略3 '90	発売中	9,800
大戦略3 '90マップコレクション	発売中	5,000
天と地と	発売中	12,800
D〜欧州蜃気楼〜	発売中	12,800
ドラゴンウォーズ	発売中	9,800
ドラゴン航海記 ナビチューン	発売中	8,800
ドラゴンスレイヤー6	発売中	8,700
バンドくん	発売中	18,800
ヒルズファー	発売中	8,800
ファーストクイーン2	発売中	8,800
ファンタジー4 英雄の血脈	発売中	9,800
BURAI下巻 完結編	発売中	9,800
ブリッツクリーク	発売中	9,800
プリンス・オブ・ペルシャ	発売中	8,800
ポピュラス	発売中	9,800
MERCURYザ・プライム・マスター	発売中	8,800
ランペルール	発売中	9,800
レジオナル・パワー+シナリオ集	発売中	12,800
鋼鉄の騎士	01/25	7,800
斬 夜叉円舞曲	01/25	9,800
ドラゴンアイズ	01/25	6,800
MISTY7	01/25	5,000
ライヒスリッター	01/27	8,000
スライス	01/30	7,200
ヒーローズクエスト	01/中	9,800
アクティ	01/下	9,800
わたしをゴルフに連れてって	01/下	7,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	01/?	6,800
ダーク・レイス2	01/?	7,800
バルバトゥスの魔女	01/?	7,800
ぴんくショックパイレーツ3	02/01	3,800
スーパーバトル スキンパニック	02/08	9,800
デラックスペイント2	02/08	36,000
プリンセスメーカー	02/08	12,800
大戦略3 '90 ゲームデータ集	02/16	4,200
ディスクステーション98 2号	02/19	3,980
クエスト・フォー・グローリィ	02/中	9,800
メイキング・オブ・Miki	02/中	5,800
今日もキャンパス花乱満・修学旅行編	02/下	6,800
ポッキー2	02/下	7,800
麻雀悟空 天竺への道	02/下	9,800
マジック・キャンドル	02/下	9,800
マスターオブモンスターズ2	02/下	8,800
レッドストームライジング	02/下	10,800
星の砂物語	03/05	6,800
ビーストロード	03/08	7,800
GPサーカスサーキットデータ4	03/09	4,800
GPサーカスサーキットデータ5	03/09	4,800
信長の野望 武将風雲録 CD付	03/15	12,200
信長の野望 武将風雲録	03/23	9,800
スクールうぉーず	03/中	6,800
対局星・小目	03/中	14,800
スターグライダー2	03/下	9,800
戦極 SEN-GOKU	03/下	9,800
ブラックレインボー2	03/下	8,800
ルーンワース2 時空の神戦	03/下	6,800
ゾーク1	03/?	7,800
プランマーカー	04/下	6,800
カンプグッペ	04/?	9,800
ジョシュア	04/?	9,800
デ・ジャブ1	04/?	8,800
アルシャーク	05/下	9,800
サバッシュ2	07/?	9,300

PC88シリーズ

ソフト名	発売予定日	定価
ウルティマ5 VA	発売中	9,800
銀河英雄伝説2	発売中	9,800
KLAX(クラックス)	発売中	7,800
三國志2	発売中	14,800
斬 夜叉円舞曲	発売中	9,800
ダイナソア	発売中	8,700
ティルナノーグ	発売中	8,800
提督の決断	発売中	14,800
トンネルズ&トロールズ	発売中	9,800
信長の野望 武将風雲録	発売中	9,800
信長の野望 武将風雲録 CD付	発売中	12,200
バーズテール VA	発売中	9,800
ファンタジー4 英雄の血脈	発売中	9,800
やじ馬ペナントレース 1990データ	発売中	4,800
やじ馬ペナントレース 2	発売中	9,800
ランペルール	発売中	9,800
ワールドゴルフ3	発売中	8,800
MISTY7	01/25	5,000
石道(ISHIDOU)	01/下	7,800
クォータースタッフ	01/下	9,800
ソープランドストーリー2	01/下	7,800
ミラーズ(要CD-ROM)	01/下	9,800
メディファーラの泉	01/下	5,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	01/?	6,800
X指定(ドラゴンシティ)	02/上	6,800
麻雀クリニック 増刊号	02/中	7,800
メイキング・オブ・Miki	02/中	5,800
ポッキー2	02/下	7,800
わたしをゴルフに連れてって	02/下	7,800
ドラゴンアイズ	02/?	6,800
星の砂物語	03/05	6,800
機動戦士ガンダム タクティカルオペレーション	03/下	9,800
ドラゴンウォーズ	03/?	9,800
サバッシュ2	07/?	9,300

X68000

ソフト名	発売予定日	定価
アトミックロボキッド	発売中	8,800
アンデッドライン 幻獣鬼	発売中	7,800
イメージファイト	発売中	9,700
エアーコンバット 遊撃王2	発売中	8,800
栄冠は君に 高校野球全国大会	発売中	9,500
FZ戦記 AXIS	発売中	8,800
エメラルドドラゴン	発売中	9,800
ガンシップ	発売中	11,800
銀河英雄伝説2	発売中	9,800
KULAX(クラックス)	発売中	7,800
三國志2	発売中	14,800
ザークレジェンドスペシャル	発売中	8,800
シムシティー	発売中	9,800
シュヴァルツシルト2	発売中	12,800
ジェミニウイング	発売中	8,800
スペース・ローグ	発売中	9,700
ソル・フィース	発売中	8,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	発売中	9,800
ダイナマイトデューク	発売中	8,800
提督の決断	発売中	14,800
NAIOUS(ナイアス)	発売中	8,700
ポピュラス	発売中	9,800
ラグーン	発売中	8,800
ラプラスの魔	発売中	8,700
リングマスター2	発売中	8,800
ルーンワース 黒衣の貴公子	発売中	8,800
レインフォーサー	発売中	8,800
ワールドスタジアム	発売中	8,800
マジカルショット	01/20	7,800
ブルトン・レイ シナリオエディタ	01/25	5,800
MISTY7	01/25	5,000
ポッキー	01/中	7,800
石道(ISHIDOU)	01/下	7,800
X・na(キサナ)	01/下	6,800
煩悩予備校	01/下	7,800
麻雀悟空 天竺への道	01/下	9,800
わたしをゴルフに連れてって	01/下	7,800
スライス	01/末	7,200
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	01/?	6,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	01/?	6,800
FOXY	01/?	6,800
RYU〜哭きの竜より〜	02/01	11,600
BEAST	02/19	7,800
クォータースタッフ	02/中	9,800
プリンス・オブ・ペルシャ	02/中	8,800
イルミナ!	02/下	6,800
SAP特殊行動警察	02/下	6,800
ジェーン	02/下	7,800
メルヘン・メイズ	02/下	8,800
ランペルール	02/下	9,800
ランペルール CD付	02/下	12,200
シグナトリー	03/29	12,000
X指定(ドラゴンシティ)	03/上	6,800
闘神都市	03/中	6,800
パロディウスだ	03/中	9,800
キャンペーン版 大戦略2	03/?	9,800
D〜欧州蜃気楼〜	03/?	12,800
ドラゴンアイズ	03/?	6,800
ボンバーマン	03/?	7,800
MERCURYザ・プライム・マスター	03/?	8,800
REVIEW	03/?	7,800
ファランクス	04/12	8,800
ネメシス'90	04/下	8,800
プランマーカー	04/下	6,800
ジョシュア	04/?	9,800
ロードス島戦記	04/?	9,800
ビーストロード	05/中	7,800

FM TOWNS

ソフト名	発売予定日	定価
AYA	発売中	8,800
イメージファイト	発売中	9,800
ウイザードリィ5	発売中	12,800
Ultima Trilogy1.2.3	発売中	12,800
エイトレイクス ゴルフクラブ	発売中	5,800
ガンシップ	発売中	11,800
機甲師団	発売中	9,500
コラムス	発売中	7,200
三國志2	発売中	16,800
ザ・マンホール	発売中	8,800
上海	発売中	5,800
続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	発売中	9,800
大航海時代	発売中	11,800
トンネルズ&トロールズ	発売中	9,800
ドラゴンスレイヤー6	発売中	8,700
ドラッケン	発売中	8,800
ポピュラス	発売中	12,800
MERRY GOROUND	発売中	8,800
モンスタープラネット2255	発売中	8,800
ラストサバイバー	発売中	9,800
MISTY7	01/25	5,000
バンドくん	01/29	18,800
ランペルール	01/31	11,800
DISMIX1号	01/下	3,800
ザック マクラッケン	01/末	8,800
LOOM	01/末	8,800
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	01/?	6,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	01/?	6,800
サーク2	02/上	9,800
PIAS(ピアス)	02/上	6,800
ROUGE 真夏の口紅	02/上	6,800
おかしなマザーグース	02/中	9,800
CAL	02/下	6,800
BEAST	02/下	7,800
麻雀悟空 天竺への道	02/下	9,800
闇の血族	02/下	12,800
Word Look	02/?	28,000
ギャラクシーフォース2	03/01	9,800
レインフォーサー	03/上	8,800
黄金の羅針盤	今春	9,800

MSX・MSX2・MSX2+

ソフト名	発売予定日	定価
ウィザードリィ3(turbo R)	発売中	9,800
エメラルドドラゴン	発売中	8,800
銀河英雄伝説2	発売中	9,800
クリムゾン3	発売中	8,700
コラムス	発売中	7,200
サーク2	発売中	8,800
サウルスランチVOL.1.3	発売中	3,400
SEED OF DRAGON(turbo R)	発売中	8,800
シュヴァルツシルト2	発売中	9,800
ターミネーターレーザーwithダンジョンハンター	発売中	12,800
大航海時代 DISK	発売中	9,800
ティルナノーグ 禁断の搭	発売中	8,800
テトリス	発売中	5,800
ディスクステーション20号 1月号	発売中	1,940
ディスクステーション21号 2月号	発売中	1,940
D.S DX3号にゃんぴ&サムゲームス総集	発売中	3,880
ドラゴン航海記 ナビチューン	発売中	8,800
ドラゴンスレイヤー6	発売中	8,700
ピンクソックス4	発売中	3,600
FRAY(turbo R)	発売中	7,800
FRAY〜フレイの大冒険〜	発売中	7,800
ブライ 上巻	発売中	8,800
MISTY6	発売中	5,000
MIDYサウルス V1.00 ST	発売中	19,800
ランダーの冒険3	発売中	7,800
ランペルール	発売中	9,800
ランペルール CD付	発売中	12,200
ランペルール ROM	発売中	11,800
ランペルール ROM CD付	発売中	14,200
ルーンワース 黒衣の貴公子	発売中	8,800
ロードス島戦記	発売中	9,800
聖戦士ダンバイン	01/19	8,800
CAL	01/20	6,800
ビーチアップ8号	01/25	3,800
MISTY7	01/25	5,000
ドラゴンナイト2	01/31	7,800
ファンタジー4 英雄の血脈	01/下	9,800
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	01/?	6,800
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	01/?	6,800
ピンクソックス4	02/01	3,600
ディスクステーション22号 3月号	02/08	2,980
X・na(キサナ)	02/上	6,800
X指定(ドラゴンシティ)	02/中	6,800
イルミナ!	02/下	6,800
BEAST	02/下	7,800
ポッキー2	02/下	7,800
わたしをゴルフに連れてって	02/下	7,800
REVIEW	02/?	7,800
星の砂物語	03/05	6,800
提督の決断 CD付 ROM	03/下	17,200
提督の決断 ROM	03/下	14,800
RAY-GAN レイガン	03/下	6,800
ドラゴンアイズ	03/?	6,800

アダルトコーナー／全品定価の2割引き+α(送付手数料等) ☆は発売中、数字は発売予定日

ソフト名	定価	98	88	X68	MSX	TOWNS
アウトサイドストーリー	3,800	★	★		★	
アズユーライクVOL.1ヨーロッパツアー	6,800	★	★	★	01/?	01/?
アズユーライクVOL.2アメリカツアー	6,800	01/?	01/?	01/?	01/?	01/?
アズユーライクVOL.3オセアニアツアー	6,800	02/?	02/?	未定	02/?	02/?
あぶないてんぐ伝説	6,800	★	★	★	★	
イルミナ!	6,800	★	★	02/下	02/下	
ウエディングラプソディー	6,800	★	★		★	
ウォーターフロントアドベンチャー	3,800	★	★			
うろつき童子	6,800	★	★	★	★	
エクスタリアン	6,800	★	★	★	★	
SAP特殊行動警察	6,800	★		02/下		
X指定(ドラゴン・シティ)	6,800	★	02/上	03/上	02/中	
帰り道は危険がいっぱい	7,800	★	未定	★		
学園都市Z	未定	01/下		02/下		
X・na(キサナ)	6,800	★	★	01/下	02/上	
CAL	6,800	★		★	01/20	02/下
キャロル	7,800	★	★			
きゃんきゃんバニー	5,800	★		★		
きゃんきゃんバニー スペリオール	6,800	★	★	★	★	
今日もキャンパス花乱満・修学旅行編	7,800	02/下				
ごくらく天国 おめみえの巻	7,800	★	★			
私鉄沿線殺人事件 夜の天使達	8,800	★	★	★	未定	
ジェーン	7,800	★		02/下		
雀ボーグすずめ	7,800	★	★		★	
スーパーピンクソックス	4,800				★	
スクールうぉーず	6,800	03/中	★			
ストロベリー大戦略	6,800	★		★		
スロープ	7,800	★				
セーラー服戦士フェリス	6,800	★	★		★	
世界でいちばん君が好き	5,800	★	★	★	★	
ソープランドストーリー2	7,800	未定	01/下		未定	
宇宙翔けるビジネスマン	6,800	★	未定	01/?	01/?	未定
ダンジョンバスター・エクスプローラーズ	6,800	★	★			
天使たちの午後3 番外編	8,800	★	★	★	未定	
天使たちの午後4 祐子	未定	未定	未定	未定	未定	
D.P.S	5,800	★	★	★		
D.P.S SG	6,800	★	★VA	★	★	★
DE・JA	6,800	★	★	★	★	
電脳学園2 ハイウェイバスター	8,800	★	★		★	
電脳学園3 トップをねらえ	8,800	★	未定		★	
TOKYOアフターファイブ	8,800	未定	未定	未定	未定	
闘神都市	6,800	★	未定	03/中	未定	★
ときめきチェリーボックス	6,800			★		
トリロジー九鬼妖華真伝	6,800	★	★	★	★	
トワイライトゾーン3長くて甘い夜	7,800	★	★	★	★	
ドラゴンアイズ	6,800	01/25	02/?	03/?	03/?	
ドラゴンナイト	6,800	★	★	★	★	
ドラゴンナイト2	7,800	★	★		01/31	
ニコル	7,800	★		★		
はっちゃけあやよさん	3,800	★	★	★	★	
はっちゃけあやよさん2	3,800	★	★		★	
花札天国	3,800			★		
晴れのちおおさわぎ	5,800	★	★	★	★	
BEAST(ビースト)	7,800	★		01/19	02/下	02/下
ピアス	6,800	★	★	★	★	02/上
ビーチアップ7号	3,800				★	
ビーチアップ8号	3,800				01/25	
ピュア	6,800	★	★			
ピュア2	6,800	★	未定			
ピンキーポンキー1〜3	各5,800	★	★	★	★	
ピンクソックス4	3,600				★	
ファーラの時結界	8,800	01/12	★			
FOXY	6,800	★	★	01/?	★	
プランマーカー	6,800	04/下		04/下		
ぷりんぐあっぷ	9,600	★				
ペロンチョ身体検査	6,800	★	★		★	
星の砂物語	6,800	03/05	03/05	未定	03/05	
煩悩予備校	7,800	★		01/下		
ポッキー	7,800	★	★		★	
ポッキー2	7,800	02/下	02/下		未定	
麻雀クリニック	7,800	★				
麻雀刺客	9,700				★	
麻雀刺客外伝 花のももこ組	8,700				★	
毎日がえっち	7,200	★				
満開電飾	7,800	★				
メイキング・オブ・Miki	5,800	02/中	02/中			
METAL ORANGE	7,800		未定			
メルヘンパラダイス	6,800	★	★	★	★	
優子物語	9,800	★				
UNION	6,800	未定	未定			
妖獣クラブ	6,800			★		
YOKO	7,800	★	★			
ランス	6,800	★	★	★	★	★
ランス2	6,800	★	★	★	未定	★
リップスティックアドベンチャー	6,800	★	★	★		
リップスティックアドベンチャー2	6,800	★	★			
ROUGE 真夏の口紅	6,800	★	★	★	★	02/上
RAY-GAN レイガン	6,800	★	★	★	03/下	
REVIEW	7,800	★	★	03/?	02/?	
私をゴルフに連れてって	7,800	01/下	02/下	01/下	02/中	

新品ゲームソフトの送付手数料

定価5,001円以上の商品1本につき	500円
定価5,000円以下の商品1本につき	800円
北海道・沖縄及び離島への送付1本につき	800円

予約割引

発売日より10日以上前にご注文していただくと、予約商品1本につき100円商品合計額より割引きます。

後払手数料

料金着払い手数料1本につき	500円
夜間・配達日指定料1回につき	500円
特急手配扱い料1回につき	800円

中古ソフトコーナー

下記以外にも在庫5,000本以上あります。売価は通信料・消費税・送料を含む代金後払価格です。電話での注文のみ受付けます。



●MSX 5本セット ¥7,800●

激突ペナントレース	MSX2・ROM
ハイドライド2	MSX・ROM
キングコング2	MSX2・ROM
デーヴァ	MSX・ROM
パナアミューズメントコレクション	MSX2・DISK

●PC98シリーズ●

バトル	¥7,300
ブライ 上巻	¥5,800
斬	¥6,400
ミッドガルツ	¥4,900
レイガン	¥4,900

●FM TOWNS●

ソフトでハードな物語	¥5,400
タイタン	¥3,500
インビテーション	¥5,900
MISTY	¥4,900
サイバーシティ	¥6,100

●PC88シリーズ●

サイキックウォー	¥5,100
時空の花嫁	¥4,000
水滸伝	¥5,400
スタートレーダー	¥4,400
大戦略	¥4,000
ドラゴンナイト	¥4,300
信長の野望 全国版	¥4,900
信長の野望 戦国群雄伝	¥6,300
覇邪の封印	¥4,700
プロ野球FAN	¥5,300
ラ・ヴァルー	¥5,100
リップスティックADV	¥4,100
ロマンシア	¥3,600

●MSXシリーズ●

大戦略	MSX2・ROM	¥4,000
信長の野望 全国版	MSX・ROM	¥5,100
ハイドライド3	MSX・ROM	¥4,100

売りたい方に(買い取り方法)

あなたのお持ちのソフトを中古係までまずお送りください。着き次第買い取り値を査定して連絡いたします。査定額が気に入らなければすぐにお返しする安心システムです。

買いたい方に(販売方法)

必要なソフトがお決まりであれば、お電話ください。在庫を調査いたします。価格は送料込みです。また、中古ソフトリストをご希望の方は、お持ちの機種・メディア・62円切手・御住所を同封の上、小社にお送りください。なお、リスト製作中の場合は、発送が遅れます。必ず発送しますので気長にお待ちください。

本紙広告有効期限1991年3月8日まで

社員・アルバイト募集

アーク通販なら……

- 安全 全て配達は郵便小包又は宅急便を使用し全国ネット販売。
- 便利 休みなしで応対。平日朝10時〜夜8時。土・日・祝 午後1時〜7時。
- 早い 大手パソコンショップ・流通会社・メーカとタイアップ 在庫50万本以上。
- 正確 顧客住所・製品情報をコンピューターでリアルタイム処理。
- 安い 後払いでも合計額に1商品につき500円をプラスするだけ。

お好みの方法でお求め下さい。

(注文方法・およその納期・割増料金)

前払

1. 安全確実に
   現金書留 ●注文内容を同封●6〜8日
2. 安く・早く
   銀行振込 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日
3. とにかく安く
   郵便振替 ●通信らんに記入●10〜12日

後払

4. かんたんに注文
   普通代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●4〜6日●(500円)
5. 新作を発表後すぐに
   予約代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●発売日発送●(500円)
6. とにかく早く
   特急代金引換 ●電話 ●約2〜3日 ●(500円)+800円
   午前中に注文いただければ翌日に出荷いたします。
7. 指定日に配達
   指定日代金引換 ●電話●指定日に配達●(500円)+500円
8. 夜間に配達
   夜間配達代金引換 ●電話・ハガキ・FAX●午後6〜8時に配達●(500円)+500円

- ●住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアの別を詳しくお知らせください。
- ●発売予定及び在庫切れの商品は入荷次第お送りします。又発送が10日以上おくれる時は、電話又はハガキにてお知らせいたします。
- ●納期遅れ及び初期不良については商品の取替え又は返金以外の責任はもちません。
- ●注文商品のキャンセルは原則としてお受けできませんが発売遅れの場合発送前ならお受けいたします。
- ●18才未満の方の後払注文は保護者の承諾を受けてください。
- ●後払の方は割引価格に後払割増料(500円)をプラスしてお支払い下さい。

中古ソフト3,000本・ゲームソフト全品2割引き。用品類も特価もしくは全品2割引き。ご来店下さい。



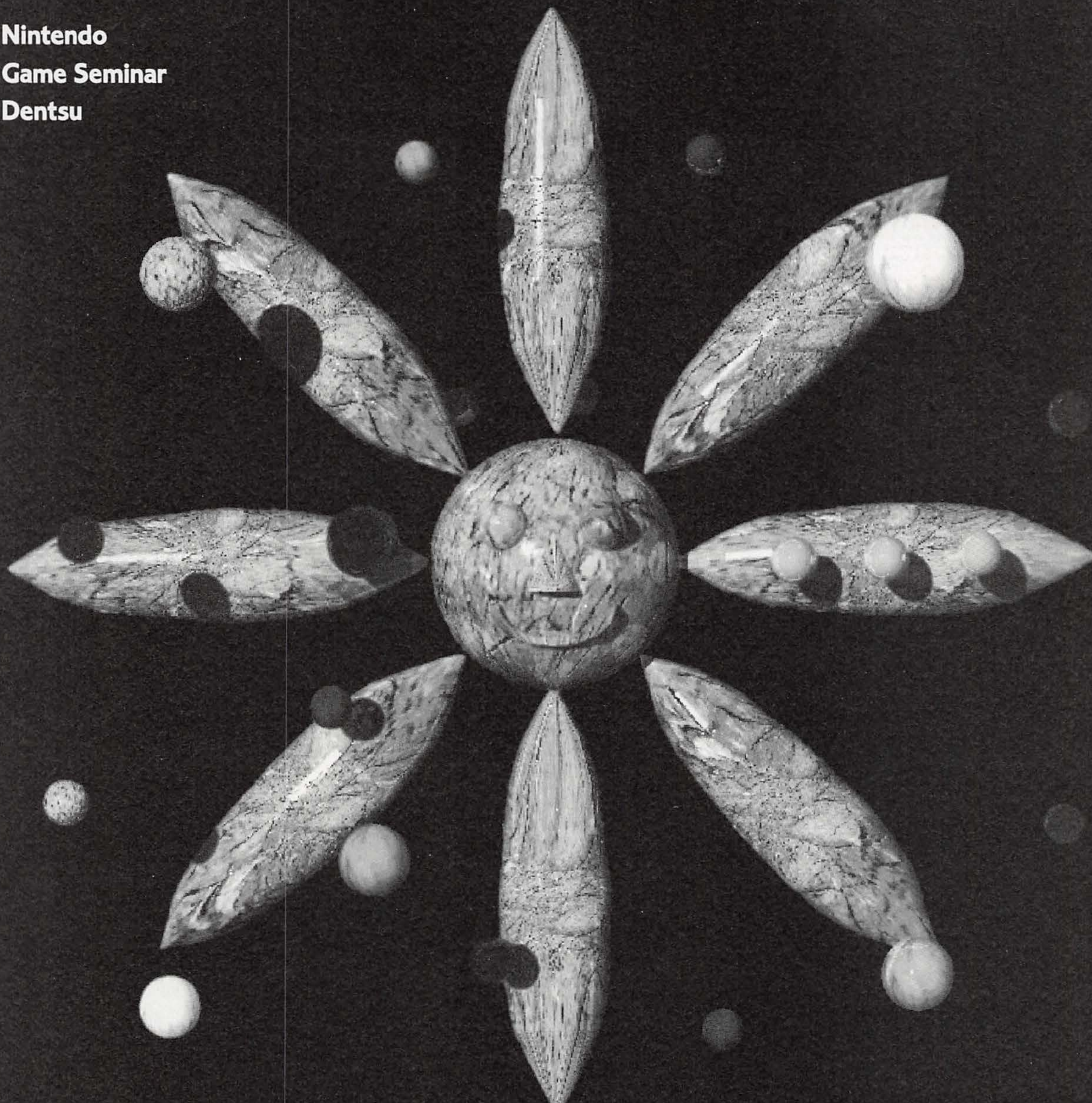


営業時間:PM1:00〜PM7:00 年中無休

- ●現金書留 下記住所 アーク(株)通販部ベーマガ係
- ●郵便振替 大阪0-103169 アーク株式会社
- ●銀行振込 第一勧業銀行高槻支店(普)1147114

アーク株式会社
通販部
〒569 大阪府高槻市芥川町1丁目14番27号
(ミドリビル2F)
☎0726-81-0471
FAX.0726-81-0486

Nintendo
Game Seminar
Dentsu



才能の花を咲かせよ！ 新しい時代のゲームソフト戦略家たち

任天堂・電通ゲームセミナー'91

ゲームソフトプロフェッショナルを目指す若き才能を募集中！

■「ゲームを知る」：入門セミナー

●日時／1991年3月24日（日）13：00～17：00 ●場所／東京都中央区築地 ●募集人員／360名 ●参加費／無料 ●内容／講演を中心にゲームに関する幅広い知識が得られるTVゲームの一般講座です。●対象／コンピュータに対して一定の知識・経験を有し、ファミリーコンピュータに興味を持つ首都圏在住の学生。自分の作ったゲームソフトを「世に出したい」と思っている高校生以上の学生。社会人は不可。●応募方法／官製葉書に「自分にとってゲームとは？」を簡潔にまとめ、1991年2月現在の住所・氏名・年令・学校・学部名・電話番号を明記の上、2月25日（当日消印有効）迄に事務局宛に郵送して下さい。尚、原稿を含む文書は原則として返却致しません。●発表／書類選考の上、参加者には入門セミナーの詳細が明記された参加証を郵送。尚、当参加証の発送をもって選考結果の発表とします。

■「ゲームを創る」：アドバンスセミナー

●期間／1991年5月～1992年2月 毎週木曜日18：00～21：00 ●場所／東京都中央区築地 ●募集人員／入門セミナー受講者の内から選考の上、30名程度。（プログラマー養成20名、ゲームデザイナー養成10名）●参加費／無料 ●内容／企画・シナリオ・プログラム・各部門ごとの工程に基づいた実践的内容を学習します。また、オーサリングツールを貸し出し、実際にオリジナルゲームソフトを制作します。

■マスターフォーラム 実戦プロフェッショナル講座

アドバンスセミナー受講修了生の内から選考の上、より実践的なゲーム開発を行なうマスターフォーラムも同時に開講します。このフォーラムは、ファミコン及びスーパーファミコンのゲーム制作を行なうプロフェッショナル養成講座です。

■入門セミナーの応募・問い合わせ先

任天堂・電通ゲームセミナー事務局㋮係：〒104 東京都中央区銀座2-15-14中川ビル2F PHONE 03-3543-3266（代表）

マイコンBASICマガジン編集部が編集した

新刊のご案内

コンピュータ・ミュージック・ファン必携！好評発売中!!

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.1



PC-9801/286, MAC, ATARI, X68000, FM TOWNS, PC-8801, J-3100/AX, C1対応のコンピュータ・ミュージック機器，ソフトを紹介。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.2



PC-9801/286シリーズに焦点を合わせたコンピュータ・ミュージックの楽しみかかたを徹底掲載。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.3



コンピュータ・ミュージックに必要なケーブルのセッティングや最新のコンピュータ・ミュージック機器，ソフト情報を満載。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

COMPUTER MUSIC MAGAZINE Vol.4



X68000のコンピュータ・ミュージック度を徹底追跡。国内コンピュータ・ミュージック・ソフトのデータ互換表を掲載。

A4判62頁　定価580円（本体563円）

「ミュージ君」「ミュージ郎」活用マニュアル



ローランドから発売されているデスクトップ・ミュージック・システムのベストセラーの入門から本格活用までをわかりやすく解説。

A4判180頁　定価2,200円（本体2,136円）

パソコンFM音源音色ライブラリーVol.II



MMLを使った音楽作成に便利なFM音源の音色パラメータを満載！。ボスコニアンFor X68000に使用した音色も大公開。

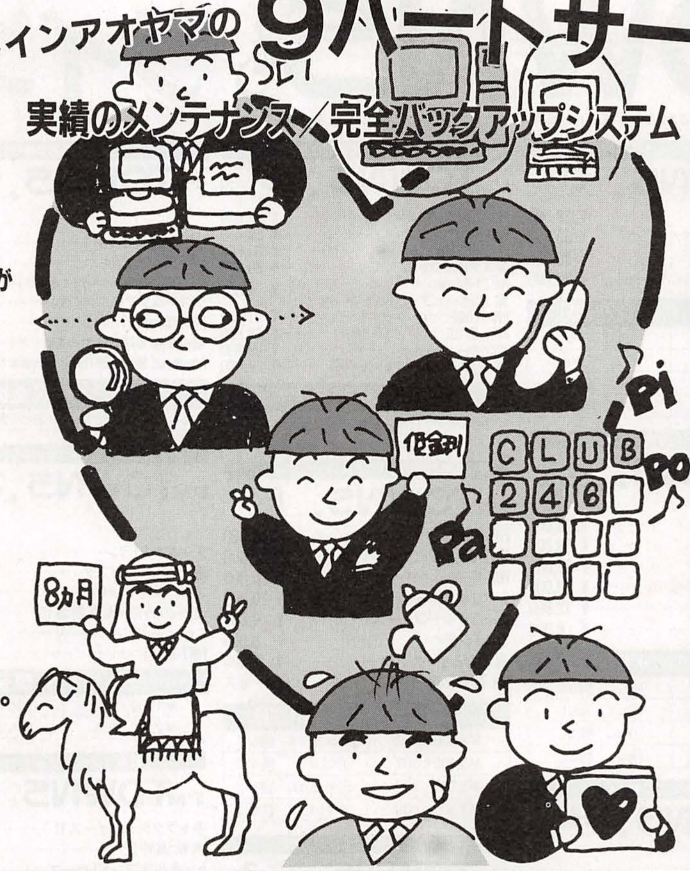
B5判280頁　定価1,800円（本体1,740円）

書店に在庫のない場合は取り寄せてもらえます。また，本誌とじ込みの振替用紙を利用して，通信販売による注文も受け付けています。

電波新聞社　出版販売部〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-3445-6111

ワールドインアオヤマの9ハートサービス

実績のメンテナンス／完全バックアップシステム



―― クレジット ――

業界一番のスーパークレジットで。

ご都合に合せて自由にお支払い回数、金額を設定できます。手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学生の味方、キャンパスクレジットがますますワイドに。

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高50万円までのお買物ができ、もちろんその場で即OK。お支払いも月々1,000円からとっても嬉しいアオヤマは皆さんを応援します。

お支払いはナント！84回まで。

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりはもちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆうゆうお支払いは8ヶ月先から。

欲しい機種は今すぐ欲しい、だけど以前のローンが残ってるし……。就職してから始めたい……何んて方にお勧め。8ヶ月先までならいつから始めてもOKです。これならとっても安心ですね。

―― サポート ――

万一のときも完全バックアップ。

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体製でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで新品との交換をしております。

また一週間以内の不良の場合は、こちらからお荷物をひきとりに伺います。

※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

―― 会員・保険 ――

最先端の"CLUB246"。

お客様とのハートのふれ合いを目指し、会員の方のみのダイヤルを設けております。次回のご購入が一層スムーズになるように会員価格にての販売・下取りを行っています。

インシュアランス・サービス

私共では、損害保険会社と提携し、すべての製品に一年間の総合保険がついています。商品が火災、落雷、爆発、破損、盗難、水漏れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これはワールドインアオヤマが業界初に導入したサービスの一つです。

グーンとお得な下取りシステム。

今お持ちの機種を高額下取り。わずかな予算でシステムアップ。差額はクレジットでもOKです。

―― ショップ ――

全店統一のサービス/見て、触れて、納得。

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスのひとつと思っております。ズラリ勢揃いしたハード＆ソフトの中から、ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

BEST SHOPS BEST SERVISE。

私共では、お客様の過去のデータ、その日の在庫量、価格など全てのデータが完全管理。だから、アフターサポートも電話一本で。

―― サービス＆ポリシー ――

グーンとお得な下取りシステム。

正社員・アルバイト募集中●「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課03-986-6101

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額でお支払い下さい。

●配送日指定OK●土・日配送OK●札幌BLOCKに買取専門ショップOPEN●専門スタッフが常時待機●中古パソコン4ヶ月間保証●FAX見積りサービス●もちろんクレジットカードも使えます●カード払いでキャッシュレス

PC-286 PC-386 PC-9801

新製品information ★ PC-286NOTE 定価¥458,000 ★ PC-286LF 定価¥388,000 ★ PC-386LS 定価¥538,000 ★ PC-386V 定価¥498,000 ★ PC-286UX 定価¥268,000
★ PC-286BOOK-STD 定価¥258,000➡現金大特価 ★ PC-286BOOK-H20 定価¥378,000➡現金大特価 ★ PC-386M-STD 定価¥328,000➡現金大特価

★PC-286CLUB(本体)+4,050文字カラーディスプレーセット 定価¥242,800↓現金大特価

PC-9801VF　Aコース

品名	価格
PC-9801VF〔本体〕	¥218,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕	¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C	¥ 9,800
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥ 6,800

定価合計¥324,400➡現金特価	
¥ 4,900×30回	㊡¥30,000 頭なし
¥ 6,600×48回	㊡なし 頭なし
¥ 9,700×20回	㊡¥30,000 頭なし
¥11,900×24回	㊡なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801 DS2　Aコース

品名	価格
PC-9801DS2〔本体〕	¥358,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕	¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C	¥ 9,800
PCマウス〔200カウントマウス〕	¥ 6,800

定価合計¥464,400➡現金特価	
¥ 5,900×30回	㊡¥50,000 頭なし
¥10,500×24回	㊡¥40,000 頭なし
¥15,900×20回	㊡¥30,000 頭なし
¥20,400×20回	㊡なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801 DA2　Aコース

品名	価格
PC-9801DA〔本体〔本体〕	¥448,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕	¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C	¥ 9,800
PC-9872R〔200カウントマウス〕	¥ 10,000

定価合計¥557,600➡現金特価	
¥ 5,800×65回	㊡なし 頭なし
¥11,400×48回	㊡なし 頭なし
¥14,100×24回	㊡¥40,000 頭なし
¥20,800×24回	㊡なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-9801 DA7　Aコース

品名	価格
PC-9801DA7〔本体〕	¥698,000
PC-KD881〔0.28カラーディスプレー〕	¥118,000
日本語MS-DOS3.3C	¥ 9,800
PC-PR201/60A〔15インチカラープリンター〕	¥158,000
大戦略III'90〔シミューレーションの決定版〕	¥ 9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕	¥ 9,800
遥かなるオーガスタ〔ホリンスによるリアルゴルフ〕	¥ 12,800

定価合計¥1,016,200➡¥738,000	
¥13,400×84回	㊡なし 頭なし
¥16,800×60回	㊡なし 頭なし
¥18,600×36回	㊡¥40,000 頭なし
¥24,900×24回	㊡¥70,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ　PC-386 NOTE A　Aコース

品名	価格
PC-386 NOTE A〔本体〕	¥268,000
ラムドライブカード〔PCRDC〕	¥ 30,000
モデムカード〔PCNTMC〕	¥ 32,800
PCマウス〔NT-98B〕	¥ 6,800
キャリングケース〔PCBCC2〕	¥ 17,000
Lotus 1-2-3カード〔PCN 1,2,3〕	¥ 98,000
P1. EXEカード〔PCN P1〕	¥ 63,000

定価合計 ¥515,600➡現金大特価	
¥ 4,300×84回	㊡¥20,000 頭なし
¥ 9,300×36回	㊡¥30,000 頭なし
¥ 9,500×60回	㊡なし 頭なし
¥12,500×24回	㊡¥20,000 頭100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

とってもすごいラップトップ　PC-386 NOTE A　Bコース

品名	価格
PC-386 NOTE A〔本体〕	¥268,000
キャリングケース〔PCBCC2〕	¥ 17,000
20MBハードディスクパック〔PCN THD20〕	¥130,000

定価合計 ¥415,000➡現金大特価	
¥ 6,500×36回	㊡¥30,000 頭なし
¥ 7,700×60回	㊡なし 頭なし
¥ 9,200×48回	㊡なし 頭なし
¥12,000×24回	㊡なし 頭¥100,000

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

使いやすいワープロをお選び下さい。　PC-386M　Aコース

品名	価格
PC-386M-STD〔本体〕	¥328,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕	¥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕	¥198,000
一太郎Ver4.3またはP1・EXE〔人気のワープロをお選び下さ	¥ 58,000
PCM-31〔日本語MS-DOS Ver4.1〕	¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕	¥ 6,800

定価合計 ¥698,600➡現金大特価	
¥7,000×60回	㊡¥30,000 頭なし
¥9,100×48回	㊡なし 頭¥350,000
¥9,600×84回	㊡なし 頭なし
¥9,800×36回	㊡¥30,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

PC-386S　Aコース

品名	価格
PC-386S-STD〔本体〕	¥498,000
CU-14KD〔0.28ピッチカラーディスプレー〕	¥ 89,800
XP-2000PC〔48'・24'両用ドットプリンター〕	¥198,000
PCM-51〔日本語MS-DOS Ver4.1〕	¥ 18,000
PC-マウス〔NT-98B〕	¥ 6,800
シム・シティ	¥ 9,800
大戦略III'90	¥ 9,800

定価合計 ¥830,200➡現金大特価	
¥7,300×36回	㊡¥35,000 頭なし
¥9,400×48回	㊡¥30,000 頭なし
¥9,600×84回	㊡なし 頭なし
¥9,800×36回	㊡¥50,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に！

（ワープロ）一太郎ver4.3¥58,000➡現金特価　一太郎ver3¥58,000➡現金特価　一太郎dash¥39,000➡現金特価　P1.EXE PLUS¥58,000➡現金特価　Z's WORD JGII¥58,000➡現金特価　Word Star 5.0¥98,000➡現金特価　n松¥38,000➡現金特価　新松¥58,000➡現金特価　アシストワード¥9,700➡現金特価　（表計算）Lotus 1-2-3R2.2J¥98,000➡現金特価　アシストカルク¥9,700➡現金特価　Multiplan ver4.1¥68,000➡現金特価　（DB）The CARD 3¥48,000➡現金特価　F-1 DATA BOX¥32,000➡現金特価　Let'sアイリスver3.0¥58,000➡現金特価　Ninja 3 PRO¥42,000➡現金特価　VP-planner¥36,000➡現金特価　（グラフィック）花子ver2¥58,000➡現金特価　Z's STAFF KID¥28,000➡現金特価　CANDY 4¥58,000➡現金特価　C-TRACE'98 DRY¥98,000➡現金特価　（Music）ミュージ郎¥158,000➡現金特価　ミュージ郎Jr.¥98,000➡現金特価　（通信）まいと〜く¥28,000➡現金特価　アシストコール¥9,700➡現金特価　BEE Term¥18,000➡現金特価　（ユーティリティー・言語他）MS-Quick C¥20,000➡現金特価　MS-Quick BASIC¥20,000➡現金特価　MIFES ver.5.0¥38,000➡現金特価　Vz Editor¥9,800➡現金特価　MAX LINK¥18,000➡現金特価

PC-9801/PC-286ソフト＆周辺機器

品名	メーカー・内容	価格	品名	メーカー・内容	価格
EMJ-1000L	メルコ	¥24,800➡¥19,200	AVM-10	アスキー ボイスメーカー	¥128,000➡現金特価
EMJ-2000L	メルコ	¥34,800➡¥27,800	PC-PR101TL3	NEC 10インチカラー熱転写	¥69,800➡現金特価
EMJ-4000L	メルコ	¥59,800➡¥46,800	PC-PR150	NEC10インチカラー熱転写48'	¥99,800➡¥60,000
EMJ-6000L	メルコ	¥98,000➡¥66,600	PC-PR150T	NEC10インチカラー熱転写48'	¥64,800➡¥47,700
MEMORY-PRO386	メルコ	¥10,000➡現金特価	PC-PR150VH	NEC10インチカラー熱転写48'	¥99,800➡現金特価
PC-9801-26K	NECサウンドボード	¥25,000➡¥19,900	PC-PR150VL	NEC10インチカラー熱転写48'	¥84,800➡¥62,800
TN-F3	NEC完全コンパチサウンドボード	¥18,000➡¥14,800	AP-600PC	EPSON10インチカラー熱転写	¥64,800➡現金特価
FM-2	アクセル ステレオスピーカー付	¥29,800➡¥23,300	AP-900PC	EPSON10インチカラー熱転写48'	¥94,800➡現金特価
PC-9872R	マウス	¥10,000➡¥ 8,000	TX-24CL	スター 10インチカラー熱転写	¥69,800➡¥41,000
LGA-91	ビデオ入力用ボード	¥24,800➡¥19,800	PC-PR350	NEC15インチ48'カラー熱転写	¥168,000➡現金特価

Canon BJ-10V［10インチバブルジェットプリンター（ケーブル含む）］〈新品限定品〉定価¥74,800➡¥54,800

プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

品名	内容	価格	品名	内容	価格
PC-PR101GS	10インチカラー	¥115,000➡¥ 83,900	VP-2050PC	15インチ	¥158,000➡¥ 96,000
VP-960PC	10インチカラー	¥118,000➡現金特価	VP-1350PC	15インチ	¥ 96,800➡¥ 56,800
JR-100CL	スター10インチカラー	¥ 99,800➡現金特価	BL-230X	SEIKOSHA15インチ4モード対応	¥148,000➡¥ 78,000
JR-100	10インチ	¥ 79,800➡現金特価	HG-4800PC	EPSON15インチ48'インクジェット	¥348,000➡¥143,000
PC-PR201GS	NEC15インチカラー	¥135,000➡¥ 90,000	ICM SRC-41 40MBHDD		¥108,000➡¥85,000
PC-PR201/80A	NEC15インチカラー	¥275,000➡現金特価	itec IT SS40		¥138,000➡¥85,000
PC-PR201/65A	NEC15インチカラー	¥215,000➡現金特価	キャラベル CA-0428SC		¥128,000➡¥83,000
PC-PR201/60A	NEC15インチカラー	¥158,000➡現金特価	緑電子 Little B4N		¥130,000➡¥86,000
PC-PR201/45	15インチ	¥ 95,000➡現金特価	ICM SR-40		¥118,000➡¥83,000
XP-2000PC	エプソン15インチ48'	¥196,000➡現金特価	アイテム HD3040		¥110,000➡現金特価
VP-2600PC	15インチカラー	¥145,000➡現金特価	コンピューターリサーチ CRC-MH4B		¥ 99,800➡¥65,000

PC-PR201B［24ドット15インチプリンター］〈新品限定品〉定価¥99,800➡¥64,800

★各店にてEPSONブースを常設、よりわかりやすく商品の御説明をいたしております。

■九州受注センター（11:00〜21:00）☎092-672-7771
■北海道受注センター（11:00〜21:00）☎011-251-6771

USED-SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社ワールド イン アオヤマ

オープン記念価格 AOYAMA Open Special Price

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

新FM TOWNSもラインアップ!

FM-Townsをコースにてお買い上げいただきましたお客様にTowns専用パソコンラックを¥3,900にてお届けいたします。

限定処分　本体コース　FM TOWNS Aコース

FM-TOWNS 1(本体)……¥268,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥377,800➡¥178,000	
¥3,900×24回	㊍¥30,000 ㊗なし
¥4,100×60回	㊍なし ㊗なし
¥5,600×24回	㊍なし ㊗¥70,000
¥6,200×36回	㊍なし ㊗なし

限定処分　本体コース　FM TOWNS Cコース

FM-TOWNS 2(本体)……¥328,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥437,800➡¥228,000	
¥ 5,300×60回	㊍なし ㊗なし
¥ 6,300×48回	㊍なし ㊗なし
¥ 7,900×36回	㊍なし ㊗なし
¥11,400×24回	㊍なし ㊗なし

HABITATと合せて友達と通信セット　FM TOWNS B'コース

FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
NIFTY-Serve(ハビタットメンバーズパック)
富士通ハビタット(ビジュアル通信ソフト)……¥ 6,800
PM-1200F(1200bpsモデム)……¥ 21,000
FMT-SP101(アンプ付スピーカー)……¥ 29,800
アフターバーナー……¥ 9,800
御希望ゲームソフト……¥ 9,800

合計 ¥595,000➡現金大特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

ハビタット〔パソコン通信〕システムのマニュアルを各店に用意しております。

OS1言語お勉強セット　FM TOWNS Pコース

FM-TOWNS 2H(本体)……¥548,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB205(キーボードテンキー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
MS-DOS ver3.1(B276A100)……¥ 18,000
Advanced RUN C(人気の言語ソフト)……¥ 29,800
Advanced RUN FORTRAN(人気の言語ソフト)……¥ 29,800

合計 ¥765,400➡現金大特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

最新　売れ筋ソフトセット　FM TOWNS パーツセット 4

ファミリースタジアム'90年度版……¥ 7,800
バブルボブル……¥ 9,800
AYA……¥ 8,800
イメージファイト……¥ 9,800
遥かなるオーガスター……¥12,800

定価合計 ¥49,000➡現金大特価	
¥2,100×24回	㊍なし ㊗なし
¥3,900×12回	㊍なし ㊗なし

限定処分　本体お買得コース　FM TOWNS Kコース

FM-TOWNS 1(本体)……¥268,000
増設フロッピーディスク……¥ 35,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB101(キーボード)……¥ 20,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

定価合計 ¥397,800➡現金大特価	
¥ 4,700×60回	㊍なし ㊗なし
¥ 5,600×48回	㊍なし ㊗なし
¥ 7,000×36回	㊍なし ㊗なし
¥10,100×24回	㊍なし ㊗なし

FM-TOWNS　限定お買得コース　FM TOWNS Eコース

FM-TOWNS 2(本体)……¥328,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(キーボード)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
ハイパープラネット……¥ 12,800
シム・シティ……¥ 8,800

定価合計 ¥469,400➡¥253,800	
¥ 5,900×60回	㊍なし ㊗なし
¥ 7,000×48回	㊍なし ㊗なし
¥ 8,900×36回	㊍なし ㊗なし
¥12,700×24回	㊍なし ㊗なし

FM-TOWNS　その日からコース　FM TOWNS Fコース

FM-TOWNS 2F(本体)……¥378,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000
ギャラクシーフォースII……¥ 9,800
シム・シティ……¥ 8,800
遥かなるオーガスター……¥ 12,800
FM-TOWNS用パソコンラック……¥サービス

定価合計 ¥529,200➡¥311,000	
¥3,000×60回	㊍¥25,000 ㊗なし
¥5,700×84回	㊍なし ㊗なし
¥5,000×36回	㊍¥35,000 ㊗なし
¥7,300×24回	㊍¥50,000 ㊗なし

パーツセット1　FM TOWNS パーツセット 1

ターボアウトラン……¥ 9,800
遥かなるオーガスタ……¥12,800
スーパーオデッセイ……¥ 9,700
信長の野望・戦国群雄伝……¥11,800
ニュージーランドストーリー……¥ 9,800
FMT-SP101(ステレオスピーカー)……¥29,800

定価合計 ¥83,700➡現金特価	
¥1,600×60回	㊍なし ㊗なし
¥2,500×36回	㊍なし ㊗なし

初心者から上級者まで使える　FM TOWNS パーツセット 5

MIDIカード(FMT-401 1.2不可)……¥35,000
CM-32L(ベーシック音源)……¥69,000
ステレオスピーカ(FMT-SP101)……¥29,800
MUSIC PRO Towns Mide(ソフト・MIDI音源)……¥39,800

定価合計 ¥173,600➡¥139,800	
¥ 7,100×24回	㊍なし ㊗なし
¥13,100×12回	㊍なし ㊗なし

FM-TOWNS2基本セット　FM TOWNS Gコース

FM-TOWNS2(本体)……¥328,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

合計 ¥467,800➡¥256,000

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

FM-TOWNS2F基本セット　FM TOWNS Hコース

FM-TOWNS2F(本体)……¥378,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB105(キーボード10キー付)……¥ 30,000
システムソフト(B276A020)……¥ 20,000

合計 ¥517,800➡現金特価

金利大幅ダウンのクレジットも合せて御利用下さい。

パーツセット3　FM TOWNS パーツセット 3

富士通HABITAT(ニフティーサーブ付)……¥ 6,800
PM-1200F(1200bpsモデム)……¥21,000

定価合計 ¥27,800➡現金特価	
¥1,200×23回	㊍なし ㊗なし
¥2,300×12回	㊍なし ㊗なし

最新　売れ筋ソフトセット　FM TOWNS パーツセット 2

ギャラクシーフォースII……¥9,800
大航海時代……¥11,800
トンネルズアンドトローズ……¥9,800
イメージ・ファイト……¥9,800
シム・シティ……¥8,800
石道……¥6,800

定価合計 ¥56,800➡現金大特価	
¥2,400×24回	㊍なし ㊗なし
¥4,500×12回	㊍なし ㊗なし

パーツセット6　FM TOWNS パーツセット 6

GT-1000(カラーハンディスキャナ)……¥79,800
#5220(接続ケーブル)……¥ 7,500
Townsペイント……¥38,000
PC-PR204B(24'カラー漢字熱転写プリンター)……¥80,000
FM60-711(接続ケーブル)……¥ 6,800

定価合計 ¥212,100➡¥136,900	
¥ 7,000×24回	㊍なし ㊗なし
¥12,900×12回	㊍なし ㊗なし

X68000

X68000お買上げのお客様へ

各コースで御希望ソフトは「サンダーブレード」「ダウンタウン熱血物語」「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい。

買ったお客様でしかわからないこのサービス!――ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

● 以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限り、CZ-8PC5〔定94,800〕を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall!
● X68000をセットでお買い上げいただいたお客様に限り、アスキーターボステックを特価¥2,980、XE-1PROを特価¥6,700また CTRACEを特価¥39,800にてCZ-8NJ2〔インテリジェントコントローラ〕〔¥23,800〕を特価¥16,900にてお届けいたします。御注文の際に合わせてお申し込み下さい。

チタンカラーの新製品登場

AOYAMA特価で更にパワーアップ

X68000PRO I　X68000 新Bコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)……¥ 94,800
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)……¥ 23,800
ナイトアームズ……¥ 9,700
サンダーブレード……¥ 9,500
スーパーハングオン……¥ 7,800
パックマンア……¥ 7,800
ジェノサイド……¥ 8,800
ヴァリスII……¥ 9,800
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ¥475,000➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO I　X68000 新Eコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-605D(0.39ステレオスピーカ付テレビ)……¥ 115,000
上海II……¥ 6,800
倉庫番パーフェクト……¥ 6,800
TETRIS……¥ 6,800
信長の野望戦国群雄伝……¥ 9,800
スーパー大戦略68K……¥ 8,800
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト……サービス

合計 ¥457,000➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000EXPERT I　X68000 新Kコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)……¥ 94,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)……¥サービス

合計 ¥379,800➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO I　X68000 新Lコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-605D……¥ 115,000
住友3M5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)……¥サービス

合計 ¥418,000➡現金特価

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PRO II　X68000 Fコース

CZ-653C(本体)……¥285,000
CZ-602D(0.39カラーディスプレーテレビ)……¥ 99,800
住友3M 5'2HDブランクディスケット……¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)……¥サービス

定価合計 ¥402,800➡¥259,800	
¥ 7,200×48回	㊍なし ㊗なし
¥13,100×24回	㊍なし ㊗なし

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・福岡店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

品名	価格	品名	価格	品名	価格
SCSIボード(CZ-6BSI)	¥ 29,800➡現金特価	BF-68PRO	¥ 15,500➡¥ 16,800	Communication PRO-68K	¥ 9,800➡現金特価
システムサコムMIDIボード(SX-68M)	¥ 19,800➡¥ 15,300	CZ-6TU	¥ 25,000➡現金特価	Stationary PRO-68K	¥ 14,800➡現金特価
LANボード	¥268,000➡¥201,000	オムロンMD-24FP4 II	¥ 38,800➡現金特価	DATA PRO-68K	¥ 58,000➡¥ 43,500
RS-232Cケーブル(平行)	¥ 7,200➡現金特価	オムロンMD-24FP5 II	¥ 42,800➡¥ 33,000	BUSINESS PRO-68K	¥ 68,000➡¥ 51,000
RS-232Cケーブル(クロス)	¥ 7,200➡現金特価	ローランドMT-32	¥ 64,000➡¥ 54,400	NEW Printshop PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
インテリジェントコントローラ	¥ 23,800➡¥ 18,900	Hyperword	¥ 39,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.1	¥ 8,800➡現金特価
トラックボール	¥ 13,800➡¥ 12,000	CYBERNOTE PRO68K	¥ 19,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.2	¥ 8,800➡現金特価
ジョイカード(延長コード付)	¥ 3,200➡¥ 2,900	C compiler PRO-68K	¥ 44,800➡¥ 33,600	Musicstudio PRO-68K ver1.1	¥ 28,800➡¥ 21,600
CZ-8BS1(X-1用)	¥ 23,800➡現金特価	CARD PRO-68K	¥ 29,800➡現金特価	MUSIC PRQ-68K〔MIDI〕	¥ 20,500➡現金特価
拡張I/Oボックス	¥ 88,000➡現金特価	CARD PRO システム手帳リフィル集	¥ 9,800➡現金特価	ソングライブラリ ―101曲集―	¥ 8,800➡現金特価
アンプ内蔵スピーカーシステム	¥ 28,500➡現金特価	CARD PRO 活用フォーム集	¥ 9,800➡現金特価	Sampling PRO-68K	¥ 12,500➡現金特価
システムラック	¥ 44,800➡¥ 35,800	SX-WINDOW ver1.0	¥ 6,800➡現金特価	SOUND PRO-68K	¥ 15,800➡¥ 11,500

最新お買得ソフトセット　X68000 パーツセット1

シム・シティー……¥9,800
ナイトアームズ……¥9,700
サイバリオン……¥8,800
グラナダ……¥8,800
きゃんきゃんバニー……¥6,800
スターシップランデブー……¥8,800

定価合計 ¥51,700➡¥39,900

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

ステレオMIDI音源セット　X68000 パーツセット2

CZ-6BM1(MIDIボード)……¥26,800
CM-32L(ローランドMIDI音源)……¥69,000
MA-12AV×2(ボーズアンプ内蔵スピーカー)……¥28,000
MUSIC-PRO-MIDI(ソフト音源)……¥28,800
ソングライブラリ(ソフト音源データ)……¥ 8,800

定価合計 ¥161,400➡¥134,900	
¥ 6,900×24回	㊍なし ㊗なし
¥12,800×12回	㊍なし ㊗なし

パソコン通信セット〔ソフトたーみのる2(¥12,800) +モデムMD24FP5II 2400ボモデム(¥42,800)〕➡¥42,800　通信セット〔ソフトX Talk-68K(¥12,800)+モデム MD12FS1200ボモデム(¥21,000)〕➡¥27,300　X68000接続電子手帳セット〔ケーブル

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
福岡店 福岡市中央区 渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ3F 〒810
ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170
池袋本店 東京都豊島区東池袋1-28-1 〒170

A WORLD IN YAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

ワールドインアオヤマでお求めのFMTOWNSは全国のアオヤマの出張サービスが受けられます。
ワールドインアオヤマのご安心サービス



旭川店 営業時間/11:00～19:00
0166-25-7771

札幌店 営業時間/11:00～19:30
011-251-1777
PAX 営業時間/11:00～19:30
011-251-5315

池袋店 営業時間/11:00～19:00
03-3989-1171
池袋ショールーム 営業時間 11:00～19:00
03-3989-1123

福岡店 営業時間/11:00～19:30
092-716-7771

北海道から九州まで全国のアオヤマが出張サービス！

NEW FMTOWNS

1. 新FM-TOWNS本体の強化
2. TOWNSシステムソフトウェア標準添付
3. 通信ソフトフルスクリーンエディタを標準添付
4. 全モデルにメインメモリ2MBを標準装備
5. 内蔵ハードディスクの大容量化
6. 内蔵拡張スロット(FMR-50LT準拠)を採用
7. ハンディカラーイメージスキャナ
8. SCSIインターフェース



FM-TOWNS 限定お買得コース
FMTOWNS Y(ワイ)-1コース

FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
ハイパープラネット……¥ 12,800
シム・シティ……¥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥764,400➡現金特価	
¥ 5,700×36回	(ボ)¥80,000 (頭)なし
¥12,100×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥18,700×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥27,000×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM-TOWNS その日からコース
FMTOWNS SP(エスピー)-3コース

FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー)……¥390,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥1,043,000➡現金特価	
¥ 7,800×48回	(ボ)¥75,000 (頭)なし
¥13,600×84回	(ボ)なし (頭)なし
¥18,100×36回	(ボ)¥45,000 (頭)なし
¥25,600×36回	(ボ)¥50,000 (頭)なし



TOWNS20F基本ソフトセット
FMTOWNS S(エス)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
ファミリースタジアム90……¥ 7,800
ニュージーランド・ストーリー……¥ 9,800
イメージ・ファイト……¥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥450,200➡現金特価	
¥ 4,000×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,300×36回	(ボ)¥30,000 (頭)なし
¥ 7,200×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥16,100×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM-TOWNS2基本セット
FMTOWNS Y(ワイ)-2コース

FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥722,800➡現金特価	
¥11,600×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥17,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥25,900×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥18,000×24回	(ボ)¥50,000 (頭)なし

TOWNS20Fおすすめ印セット
FMTOWNS U(ユウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……¥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
ハイパープラネット……¥ 12,800
シム・シティ……¥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥482,600➡現金特価	
¥ 5,100×48回	(ボ)¥28,000 (頭)なし
¥ 6,500×36回	(ボ)¥35,000 (頭)なし
¥ 7,800×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥17,500×24回	(ボ)なし (頭)なし

TOWNS20F基本セット
FMTOWNS T(ティ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……¥ 9,800

定価合計¥432,600➡現金特価	
¥ 4,400×36回	(ボ)¥35,000 (頭)なし
¥ 6,500×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,000×24回	(ボ)¥35,000 (頭)なし
¥14,600×24回	(ボ)なし (頭)なし

タッチスクリーンセット
FMTOWNS SP(エスピー)-1コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP531T(タッチスクリーン付カラーディスプレー)……¥390,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
ハイパープラネット……¥ 12,800
シム・シティ……¥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥764,600➡現金特価	
¥ 6,800×36回	(ボ)¥75,000 (頭)なし
¥ 4,600×60回	(ボ)¥50,000 (頭)なし
¥20,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥27,500×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM-TOWNS2F基本セット
FMTOWNS Y(ワイ)-3コース

FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……¥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
ハイパープラネット……¥ 12,800
シム・シティ……¥ 8,800
石道……¥ 6,800
トンネルズアンドトローズ……¥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥799,200➡現金特価	
¥ 6,500×36回	(ボ)¥80,000 (頭)なし
¥12,600×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥19,500×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥28,200×24回	(ボ)なし (頭)なし

おすすめ入門セット
FMTOWNS Q(キュウ)コース

・FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-KB105(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
シム・シティ……¥ 8,800
石道……¥ 6,800
トンネルズアンドトローズ……¥ 9,800
AYA……¥ 8,800
インビテーション……¥ 9,800
遥かなるオーガスター……¥ 12,800

定価合計¥479,600➡現金特価	
¥ 6,600×36回	(ボ)¥30,000 (頭)なし
¥ 7,400×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,900×24回	(ボ)¥30,000 (頭)なし
¥16,600×24回	(ボ)なし (頭)なし

最新20Fとおすすめ印ソフトコース
FMTOWNS O(オウ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
ハイパープラネット……¥ 12,800
シム・シティ……¥ 8,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)……¥ 9,800

定価合計¥454,200➡現金特価	
¥ 7,300×24回	(ボ)¥53,000 (頭)なし
¥ 6,800×36回	(ボ)25,000 (頭)なし
¥ 7,500×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,100×36回	(ボ)なし (頭)なし

タッチスクリーンセット
FMTOWNS Y(ワイ)-4コース

FM-TOWNS 80H(本体)……¥623,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……¥ 89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
AYA……¥ 8,800
インビテーション……¥ 9,800
遥かなるオーガスタ……¥ 12,800
メリーゴーランド……¥ 8,800
ドラゴンスレイヤー……¥ 8,700
バブルボブル……¥ 9,800
続ダンジョンマスター……¥ 9,800
FM-TOWNSパソコンラック……サービス

定価合計¥811,300➡現金特価	
¥ 6,900×36回	(ボ)¥80,000 (頭)なし
¥12,800×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥19,900×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥28,900×24回	(ボ)なし (頭)なし

FM-TOWNS Qコース
FMTOWNS R(アール)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
メリーゴーランド……¥ 8,800
ドラゴンスレイヤー……¥ 8,700
バブルボブル……¥ 9,800
続ダンジョンマスター……¥ 9,800

定価合計¥459,900➡現金特価	
¥ 4,000×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 6,300×36回	(ボ)¥30,000 (頭)なし
¥ 7,200×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥16,100×24回	(ボ)なし (頭)なし

TOWNS20Fおすすめ印ラック付セット
FMTOWNS V(ブイ)コース

FM-TOWNS 20F(本体)……¥323,000
FMT-DP534(0.28ディスプレー)……¥108,000
FMT-KB105(テンキー付キーボード)……¥ 30,000
シム・シティ……¥ 8,800
石道……¥ 6,800
トンネルズアンドトローズ……¥ 9,800
FM-TOWNS用パソコンラック……サービス

定価合計¥486,400➡現金特価	
¥ 5,100×48回	(ボ)¥35,000 (頭)なし
¥ 6,500×36回	(ボ)¥35,000 (頭)なし
¥ 7,800×60回	(ボ)なし (頭)なし
¥17,500×24回	(ボ)なし (頭)なし

「MIDIって何」要す
楽ですよ、とにかく
パソコンで出来て
の読めない人にも
たわけですよ。今や
ら買った日からサザ
ウインクの「ニューム
すぐ楽しめるわけで



銀河宇宙オデッセイ第1集未定➡
本日本昔ばなし ¥8,000➡現金
金特価 CRI Postman フルカ
ド第4のユニカト ¥8,800➡現金
ラストサバイバー ¥9,800➡現金
黄金の羅針盤 ¥9,800➡現金
麻雀武蔵 ¥9,800➡現金特価
ラスト・ハルマゲドン ¥8,800➡現
特価 オペレーションウルフ ¥9,8
RT 1 ¥9,800➡現金特価 KYA
金特価 A Jack In the Box ¥1
TM ¥9,800➡現金特価 あぶな
ットマン ¥10,000➡現金特価 C
志II ¥16,800➡¥12,600 AYA
現金特価 囲碁道場 ¥9,800➡
特価 エイトレイクスゴルフクラブ
TM ¥9,800➡¥7,350 TOWNS
in ¥8,800➡現金特価 R-TYPE
800➡現金特価 ギャラクシーフォ
¥6,800➡現金特価 SEXY PIN
RN ¥5,980➡現金特価 プロ野
空 天竺へのみち ¥9,800➡現金
森田将棋II ¥14,800➡現金特価

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

新店舗オープン記念在庫処分お買得品コーナー

- 下記商品もスーパークレジットが御利用いただけます。
- X68000・TOWNSは処分品でも出張サポート全国サービスをお受けいたします。

商品	価格	商品	価格
PC-386VR-STD 処分品 限定2本	¥348,000➡¥209,000	IJK-112 II (チノン) 処分品 限定3本	¥ 79,800➡¥ 54,800
PC-9801VF 限定3本	¥218,000➡現金特価	PC-PR201/65A 新品	¥215,000➡¥145,000
PC-9801VR 限定3本	¥218,000➡¥149,000	PC-KD854N 新品	¥ 84,800➡¥ 44,800
500N1 ノート接続も可能5インチシングルドライブ	¥ 59,800➡¥ 39,800	X68000 (CZ-652C+CZ-603D) 処分価格	¥382,800➡¥248,000
500N2 ノート接続も可能5インチデュアルドライブ	¥ 49,800➡¥ 34,800	X68000 (CZ-652C+CZ-602D) 処分価格	¥397,800➡¥260,000
東芝J-3100SS002 新品処分品 限定2本	¥228,000➡¥160,000	X68000 (CZ-603C+CZ-602D) 処分価格5本	¥437,800➡¥316,000
東芝J-3100SS02E 新品処分品 限定3本	¥328,000➡¥215,000	FM-TOWNS (TOWNS 1F+DP531+KB101+システムソフト) お買得品	¥588,000➡~~¥368,000~~
PC-286VF-STD 新品処分品 限定10本	¥298,000➡¥158,000	FM-TOWNS 10F+DP531+KB101 新製品セット	¥407,800➡~~¥348,000~~
東芝J-3100GS001 新品処分品	¥198,000➡¥155,000	FM-TOWNS (TOWNS 20F+DP531+KB101) 新製品セット	¥432,800➡~~¥368,000~~
VP-1350PC 処分品 限定2本	¥ 96,800➡¥ 56,800	FM-TOWNS (TOWNS 40H+DP531+KB101) 新製品セット	¥582,800➡~~¥498,000~~
350N1 ノート接続も可能3.5インチシングルドライブ	¥ 48,800➡¥ 34,800	FM-TOWNS (TOWNS 80H+DP531+KB101) 新製品セット	¥732,800➡~~¥628,000~~
350N2 ノート接続も可能3.5インチデュアルドライブ	¥ 69,800➡¥ 44,800	FM-TOWNS (TOWNS 1s+DP533+KB101+システムソフト)	¥458,000➡¥199,800

ビデオでわかるパソコンシリーズ パソコン通信定価4500円 まいとーく定価4660円 ニフテーサーブ定価4660円 本体と合せてお買上げ下さい。 送料800円

中古フェア

NEC SHARP FUJITSU EPSON

★NEC

8801シリーズ本体

- PC-8801-23/24/25 (音源ボードII) (新品) ¥ 39,800➡¥ 32,800
- PC-8801/II SR30 (5ドライブ2機増設) ¥258,000➡¥ 38,000
- PC-8801/II FR30 (5ドライブ2機標準装備) ¥178,000➡¥ 45,000
- PC-8801FA ¥168,000➡¥ 57,800
- PC-8801FE (本体) ¥129,000➡¥ 54,000
- PC-8801FE II (本体) ¥119,000➡¥ 58,000
- PC-8801IMA ¥198,000➡¥ 65,000
- PC-8801MA2 ¥168,000➡¥ 79,000
- PC-8801MC model2 (本体) ¥199,000➡¥ 89,000
- PC-8801MC1 (新品) ¥169,000➡¥ 96,000
- PC-8801MC2 (新品) ¥199,000➡¥105,000
- PC-88VA3 ¥398,000➡¥143,000
- PC-98D0 (本体) (8801及び9801ソフト可能) ¥298,000➡¥158,000
- PC-98D0 (新品) ¥278,000➡¥168,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

- PC-9801EX2 (本体3.5インチFDD2台内蔵) ¥348,000➡¥207,800
- PC-9801UV11 ¥265,000➡¥158,000
- PC-286US-STD (本体) ¥368,000➡¥132,000
- PC-286UX STD ¥268,000➡¥188,000
- PC-CLUB ¥168,000➡¥125,000

●5インチ

- PC-9801Vm21 ¥390,000➡¥128,000
- PC-9801VM11 (本体) ¥320,000➡¥129,000
- PC-9801VX2 ¥433,000➡¥148,000
- PC-9801VX21 (本体) ¥433,000➡¥155,000
- PC-9801RX2 (本体) ¥398,000➡¥203,000
- PC-9801RX21 (本体) ¥338,000➡¥208,000
- PC-9801RS21 (本体) ¥398,000➡¥248,000
- PC-9801RA21 ¥498,000➡¥318,000
- PC-9801RLmadel2 ¥735,000➡¥499,000
- PC-9801RLmodel2 ¥970,000➡¥660,000
- PC-286V-STD (本体) ¥298,000➡¥107,000
- PC-286VE-STD (本体) ¥298,000➡¥143,000
- PC-286VF-STD (本体) ¥298,000➡¥153,000
- PC-286VS-STD (本体) ¥388,000➡¥170,000
- PC-386V-STD (本体) (32ビット386クロック20M) ¥498,000➡¥205,000
- PC-286VG (処分品) ¥268,000➡¥158,000
- PC-386M (処分品) ¥328,000➡¥248,000
- PC-386VR (処分品) ¥348,000➡¥225,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

- PC-9801LV22 ¥378,000➡¥180,000
- PC-286BOOK-STD ¥258,000➡¥192,000
- PC-98Note ¥248,000➡¥149,000
- PC-9801NV ¥248,000➡¥189,000
- PC-98HA ¥198,000➡¥138,000

周辺機器

- PC-8801-17 ¥ 49,800➡¥ 16,800
- PC-8801-23/24 ¥ 39,800➡¥ 24,800
- PC-9801-26K ¥ 25,000➡¥ 16,800
- TN-F1 (アクセル、PC-9801-26Kコンパチ) (新品) ¥ 22,000➡¥ 14,800
- ミュージくん (ローランドミュージックシステム) ¥ 93,000➡¥ 75,000
- HS-7R II (オムロンハンディスキャナ) (新品) ¥ 39,800➡¥ 28,800
- HS-10R II (オムロンハンディスキャナ) (新品) ¥ 49,800➡¥ 34,980
- GT-1000 (エプソンカラースキャナ) ¥ 79,800➡¥ 49,800
- GT-6000 ¥178,000➡¥125,000
- GT-1000 (新品) ケーブル付 ¥ 79,800➡¥ 56,900
- JX-100 (新品) ¥ 89,800➡¥ 69,000
- JX-220 ¥145,000➡¥110,000
- PIO-PC34N-2MA ¥32,000➡¥24,900
- PIO-PC34N-4MA ¥55,000➡¥43,500
- PIO-PC34N-8MA ¥100,000➡¥78,000

ディスプレー

●4000文字ディスプレー

- PC-KD852 ¥ 99,800➡¥ 39,800
- PC-KD854 ¥ 89,800➡¥ 42,000
- PC-KD854N (4000文字アナログ) ¥ 84,800➡¥ 44,800
- PC-KD862 (アナログRGB) ¥ 99,800➡¥ 47,800
- PC-KD862S ¥ 99,800➡¥ 59,800
- PC-KD862S (新品) ¥ 99,800➡¥ 64,800
- PC-KD863S (ステレオ0.39アナログディスプレー) ¥138,000➡¥ 53,000
- PC-KD862S (ステレオスピーカ付ディスプレー) ¥ 99,800➡¥ 65,000
- CU-14FD (アナログ0.31ドットピッチ) ¥ 78,800➡¥ 43,800
- CU-14KD (アナログ0.28ドットピッチ) ¥ 89,800➡¥ 52,800
- CR-4000 (EPSON0.31カラーノングレアディスプレー) ¥ 94,800➡¥ 49,800
- PC-TV453N (ビデオボード対応) ¥138,000➡¥ 54,800
- PC-TV454 (200/4000.0.39ディスプレーテレビ) (新品同様) ¥128,300➡¥ 84,500
- AN-8TU (RGBシステムチューナ) ¥ 33,100➡¥ 22,000
- PC-KD881 ¥118,000➡¥ 68,000
- PC-KD882 ¥ 89,800➡¥ 59,800
- XC-1498C II ¥107,000➡¥ 49,800
- FHL31WEX (21インチ0.31) (新品) ¥648,000➡現金特価
- CMT-B14U2S (新品) ¥ 99,800➡現金特価
- CMT-B14H2S (新品) ¥ 89,800➡現金特価
- CMT-B14H2 (新品) ¥ 84,800➡現金特価

プリンター

●熱転写漢字プリンター

- TX-24CL (10インチ24熱転写カラー) (新品) ¥ 69,800➡¥ 41,000
- PC-PR101TL2 ¥ 79,800➡¥ 39,800
- AP-550EXPC (24ドット熱転写プリンター) (新品) ¥ 69,800➡¥ 42,800
- AP-800PC (48ドット熱転写プリンター) (新品) ¥ 99,800➡¥ 59,800
- PC-PR101TL3 ¥ 69,800➡¥ 42,800
- PC-PR102TL3 ¥ 50,000➡¥ 38,000
- PC-PR150VL ¥ 84,800➡¥ 57,800
- PC-PR150T ¥ 64,800➡¥ 47,500

●24ドット10インチ漢字プリンター

- PC-PR101F2 (第2水準漢字ロム付) ¥138,000➡¥ 58,800
- VP-800 (PCセット) (第2水準ロム付) ¥124,000➡¥ 64,800
- VP-960PC (新品) ¥118,000➡現金大特価
- PC-PR101GS ¥115,000➡¥ 74,000
- PC-PR101E2 ¥ 89,800➡¥ 58,000
- HG-800PC (処分品) ¥168,000➡¥ 88,800
- JR-100CL (新品) ¥ 99,800➡現金大特価
- JR-100 ¥ 79,800➡現金大特価

●24ドット15インチ漢字プリンター

- VP135EX (15インチ24ドットプリンター) ¥100,000➡¥ 54,000
- VP-1000 (15インチ24ドットプリンター) ¥154,000➡¥ 79,800
- VP-1350 (15インチ24ドットプリンター) ¥ 96,800➡¥ 56,800
- VP-2050 (15インチ24ドットカラープリンター) ¥158,000➡¥ 88,000
- VP-2050PC (15インチ24ドット・カラープリンター) ¥158,000➡¥ 99,800
- VP-2600PC (15インチ24ドット・カラープリンター) ¥145,000➡¥105,000
- XP-2000PC (新品) ¥198,000➡現金特価
- VP-2600PC (新品) ¥145,000➡現金特価
- PC-PR201J ¥215,000➡¥140,000
- PC-PR201GS ¥135,000➡¥ 90,000
- PC-PR201X ¥275,000➡¥168,000
- PC-PR201B ¥ 99,000➡¥ 63,000
- HG-4800 (処分品) ¥348,000➡¥143,000
- HG-3000 (処分品) ¥248,000➡¥105,000
- M-1924P (新品) ¥148,000➡現金特価
- BL-230X ¥148,000➡¥ 59,800

★SHARP

- CU-14AD (4000文字ディスプレー) ¥ 84,800➡¥ 37,800
- CU-14CD (4000文字ディスプレー) ¥ 84,800➡¥ 42,000
- CU-14FD (0.31カラーディスプレー) ¥ 78,800➡¥ 43,800
- CU-14KD ¥ 89,800➡¥ 52,800
- CU-14GD ¥ 69,800➡¥ 39,000
- CU-14ED ¥ 79,800➡¥ 38,800
- CU-21HD ¥148,000➡¥ 97,000
- AN-8TU (RGBシステムチューナ) ¥ 33,100➡¥ 22,000

X68000シリーズ

- CZ-600C (本体) ¥369,000➡¥142,000
- CZ-600D (0.39ディスプレー) ¥129,800➡¥ 62,000
- CZ-601C (本体) ¥319,000➡¥158,000
- CZ-601D (0.39ディスプレー) ¥119,800➡¥ 63,000
- CZ-611C (本体:20MB, HDD付) ¥399,000➡¥175,000
- CZ-652C (本体:1MB68000PROタイプ) ¥298,000➡¥178,000
- CZ-662C (本体:40MHDD付PROタイプ) ¥408,000➡¥220,000
- CZ-602C (本体:40MHDD付EXPERTタイプ) ¥356,000➡¥228,000
- CZ-612C ¥466,000➡¥215,000
- CZ-603C ¥338,000➡¥228,000
- CZ-613C ¥448,000➡¥302,000
- CZ-653C ¥285,000➡¥186,000
- CZ-663C ¥395,000➡¥281,000
- CZ-602D (0.39カラーディスプレーテレビ) ¥ 99,800➡¥ 65,000
- CZ-602D BK (0.39カラーディスプレーテレビ) (新品) ¥ 99,800➡¥ 72,800
- CZ-604D (0.31カラーディスプレー) ¥ 94,800➡¥ 62,000
- CZ-605D (0.39カラーディスプレーテレビ) ¥115,000➡¥ 78,000
- CZ-611D (0.31カラーディスプレーテレビ) ¥135,000➡¥ 93,000
- CZ-612D (0.31カラーディスプレーテレビ) ¥119,800➡¥ 70,000
- CZ-613D (0.31カラーディスプレーテレビ) ¥135,000➡¥ 80,000
- CZ-603D (0.31ディスプレー) ¥ 84,800➡¥ 56,800
- CU-21CD (21インチディスプレー) ¥139,800➡¥ 90,000

X-1シリーズ

- X-1 turboZ (CZ-880C) ¥218,000➡¥ 59,800
- X-1 turboZセット ¥347,800➡¥119,800
- X-1 turboZ IIIセット (CZ-888CB+CZ-860DB) ¥269,000➡¥129,800
- CZ-830D ¥ 98,000➡¥ 40,000
- CZ-850D ¥129,800➡¥ 38,000
- CZ-855D ¥119,800➡¥ 39,000
- CZ-860D ¥ 92,200➡¥ 46,000
- CZ-860D (新品) ¥ 92,200➡¥ 59,800
- CZ-870D ¥109,800➡¥ 42,000
- CZ-880D ¥109,800➡¥ 55,000

周辺機器

- CZ-8KR (X-1F10:G10用漢字ロム) (新品) ¥ 38,000➡¥ 15,900
- CZ-8RL1 ¥ 24,800➡¥ 14,800
- CZ-8BS1 (FM音源ボード) ¥ 23,800➡¥ 16,800
- CZ-620H (X68K用20MB外付HDD) ¥178,000➡¥ 58,000

X68000:X-1プリンター

- CZ-8PC2 (24ドット熱転写プリンター) ¥ 69,800➡¥ 33,800
- CZ-8PC3 (24ドット熱転写プリンター) ¥ 65,800➡¥ 34,800
- CZ-8PC4 (48ドット熱転写プリンター) ¥ 99,800➡¥ 59,800

ポケコン

- PC-1246DB (新品同様) ¥ 7,900➡¥ 6,200
- PC-1248DB (新品同様) ¥ 11,000➡¥ 8,600
- PC-1360 (新品) ¥ 29,800➡¥ 19,800
- PC-1360+CE-140P (ポケコンセット) (新品) ¥ 72,000➡¥ 22,800
- PC-1445 (ポケコン) (新品) ¥ 24,800➡¥ 8,000
- PC-E200 (新品) ¥ 22,000➡¥ 17,800
- PC-E500 (新品) ¥ 28,800➡¥ 24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

★FUJITSU

- FM-TOWNS 1 (本体:1MBCDロム付) ¥338,000➡¥ 98,000
- FM-TOWNS 2 (本体:2MBCDロム付) ¥398,000➡¥112,000
- FM-TOWNS 1F ¥318,000➡¥112,000
- FM-TOWNS 2F ¥378,000➡ 145,000
- FM-TOWNS 1H ¥458,000➡ 193,000
- FM-TOWNS 2H ¥548,000➡ 260,000
- FM-DP532 ¥138,000➡¥ 90,000
- FM-DP533 (新品) ¥ 69,800➡現金特価
- FM-DP534 (新品) ¥118,000➡現金特価
- FM-Towns 1+DP533+KB101+システムソフト (処分品) ¥447,800➡¥178,000
- FM-Towns 2+DP531+KB101+システムソフト (処分品) ¥527,800➡¥248,000
- FM-Towns 2F+DP531+KB101+システムソフト (新品お買得セット) ¥508,000➡¥298,000
- FM-Towns 1H+DP531+KB101+システムソフト (新品お買得セット) ¥588,000➡¥368,000
- FM-Towns 2H+DP531+KB101+システムソフト (新品お買得セット) ¥678,000➡¥448,000
- FM-DP531 (TOWNS用ディスプレー) ¥ 89,800➡¥ 62,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

- FM-PR353A (15"漢字プリンター) (新品) ¥138,000➡¥ 98,000
- FM-PR204B (10カラー熱転写プリンター) (新品) ¥ 80,000➡¥ 49,800
- PR-40T (15インチシティライター) ¥127,500➡¥ 93,000
- PM1200F (モデム) ¥ 21,000➡¥ 15,200
- FMT-SP101 (アンプスピーカーシステム) ¥ 29,800➡¥ 21,800
- FNT-KB101 (キーボード) ¥ 20,000➡¥ 14,000

★モデム

- MD-1200A III (1200bpsオムロン) (新品) ¥ 24,800➡¥ 14,900
- MD-12FS (1200bpsモデム) (新品) ¥ 21,000➡¥ 15,800
- MD-24FS4 (2400bps薄型モデム) (新品) ¥ 44,800➡¥ 34,800
- コムスター1212AT (NEC1200ボー) (新品) ¥ 21,000➡¥ 16,300
- COMSTAR2424/4 (2400bps NEC) (新品) ¥ 38,800➡¥ 28,900
- COMSTAR2424/5 (2400bps NEC) (新品) ¥ 44,800➡¥ 32,000
- MD24FP4 II (2400bpsオムロン) (新品) ¥ 38,800➡¥ 28,900
- MD24FP5 II (2400bpsオムロン) (新品) ¥ 42,800➡¥ 32,000
- PV-M24VM5 (アイワMNP5) (新品) ¥ 42,800➡現金特価
- PV-M24 (アイワMNP4) ¥ 39,800➡¥ 33,000
- PV-M12 (アイワ) (新品) ¥ 19,800➡¥ 15,900

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　福岡店 福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ3F 〒810　ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170　池袋本店 東京都豊島区東池袋1-28-1 〒170

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

限定５台 PC-286US-STD〔本体3.5インチFDD CPU80286 PC-9801ビジネス機〕￥268,000➡¥158,000

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!…☎03-987-7771

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

今月の限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめ下さい。

Aコース PC-98DO+ 新製品 ¥273,800

PC-98DO+(本体)……¥278,000
PC-KD882(0.31カラーディスプレー)…¥89,800
日本語MS-DOS 3.3C……¥9,800
NT-98B(マウス)……¥6,800
定価合計￥384.400➡¥273,800
スーパークレジットでお申込み出来ます。

Bコース PC-98DO+ ¥385,000

PC-98DO+(本体)……¥278,000
CU-14KD(0.28カラーディスプレー)…¥89,800
日本語MS-DOS3.3C……¥9,800
P1-EXE PLUS(ワープロソフト)……¥58,000
AP-850PC(48ドットカラー熱転写)…¥99,800
PC-9872R(マウス)……¥10,000
シム・シティー……¥9,800
定価合計￥555.200➡¥385,000
スーパークレジットでお申込み出来ます。

Cコース PC-98DO+ ¥305,800

PC-98DO+(本体)……¥278,000
PC-KD862S(ステレオカラーディスプレー)…¥99,800
日本語MS-DOS 3.3C……¥9,800
シムシティ+大航海時代……¥19,600
ポピュラス+ドラゴンスレイヤ英雄伝説……¥18,500
定価合計￥425.700➡¥305,800
スーパークレジットでお申込み出来ます。

Aコース PC-8801MC ¥164,000

PC-8801MCmodel1(本体)…¥169,000
PC-KD862S(ステレオスピーカ付ディスプレー)¥99,800
バックアップディスク……¥6,800
定価合計￥275.600➡¥164,000

￥5,700×36回	ボなし 頭なし
￥8,200×24回	ボなし 頭なし

Cコース PC-8801MC ¥148,000

PC-8801MCmodel2(本体)…¥199,000
PC-KD854N(0.39カラーディスプレー)¥84,800
バックアップディスク……¥6,800
定価合計￥290.600➡¥155,000

￥5,400×36回	ボなし 頭なし
￥7,800×24回	ボなし 頭なし

Eコース PC-8801MC ¥167,000

PC-8801MCmodel2(本体)…¥199,000
PC-KD862S(ステレオスピーカ付ディスプレー)¥99,800
バックアップディスク……¥6,800
定価合計￥305.600➡¥167,000

￥5,800×36回	ボなし 頭なし
￥8,400×24回	ボ1万 頭なし

今月の中古パソコン限定お買い得品

★他店とは比較のできない厳選された商品です。

EPSON PC-286VG Sコース 30台限定コース ¥230,000

PC-286VF-STD(本体)……¥298,000
PC-KD854N(0.39カラーディスプレー)¥89,800
PCM.51 (EPSON DOS)…¥18,000
NT-98L(PCマウス)……¥6,800
合計￥418.600➡¥230,000
クレジットでもお申し込み出来ます

EPSON PC-286VG Tコース 10台限定コース ¥229,900

PC-286VF-STD(本体)……¥298,000
CU-14FD(0.31カラーディスプレー)¥74,800
TN-F1(サウンドボード)……¥18,000
NT-98L(PCマウス)……¥6,800
合計￥397.600➡¥229,900
クレジットでもお申し込み出来ます

NEC PC-9801RX21 Sコース 30台限定コース ¥279,800

PC-9801RX21(本体)……¥338,000
CU-14FD(0.31カラーディスプレー)…¥74,800
PC-9801-26K(サウンドボード)…¥25,000
NT-98L(PCマウス)……¥6,800
合計￥444.600➡¥287,800
クレジットでもお申し込み出来ます

NEC PC-9801n Pコース ¥239,800

PC-9801NOTE……¥248,000
BJ-10V(インジェクトプリンター)……¥78,300
一太郎DASh(ワープロソフト)……¥39,000
定価合計 ￥365.300➡¥239.800

限定品 PC-1360

フログラム編集機能付
PC-1360(ポケコン本体)￥29.800
合計￥29.800➡¥19,800

SHARP CE-140P 新品限定品 76%引

PC-1360・1425・1475用プリンター
7色カラードットプリンター
合計￥43.000➡¥3,980
PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
合計￥72.800➡¥22,800

OMRON MD-1200AⅢ 限定50台 モデム限定品 ¥14,900

1200ボー全二重モデム
合計￥24.800➡¥14.900

OMRON MD24EP4Ⅱ 新品 ¥28,850

2400ボーNMPクラス4
定価￥38.800➡¥28,850

AOYAMAデスク3 ¥12,300

650(幅)×600(奥行)×1230(高さ)
現金大特価➡¥12,300
ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

AOYAMAデスク5 ¥15,900

650(幅)×600(奥行)×1270(高さ)
現金大特価➡¥15,900
ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

NEC PC-9801n ¥153,000

PC-9801NOTE……¥248,000
定価￥248.000➡¥153,000

SHARP PA-9500 新製品 現金特価

PA-9500
定価￥48.000➡現金特価

SHARP X68000 ¥178,000

CZ-652C(X68000本体)……¥298,000
定価￥298.000➡¥178,000

NEC PC-TV454 新品限定品 現金特価

チューナ付カラーディスプレーテレビ
合計￥128.300➡¥84,500

OMRON BU504XL 新製品

無停電電源装置(出力500VA)
BU504XL……¥74,800
定価￥74.800➡¥55,000

NEC PC-9801RX21 ¥208,000

定価￥338.000➡¥208,000

FUJITSU FM TOWNS ¥100,000

FM-TOWNS1(本体)……¥338,000
定価￥338.000➡¥100,000

ワールド イン アオヤマにおまかせください。

クレジットご利用のご案内

手 続きはお電話でかんたんに

お電話をいただきましたら、支払日、引き落とし口座とお客様が不安に思っていたことがすべて解消。専門のクレジットスタッフがお役に立ちます。

※18歳未満の方はご両親のいずれかがお電話下さい。

業 界一番のスーパークレジットで

ご都合に合わせて自由にお支払い回数金額を設定できます。
手続きはとても簡単、そしてスピーディー。もちろん手数料は超低金利。
お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学 生の味方キャンパスクレジットがますますワイドに

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高10万円までのお買物ができ、手続きもその場で即ＯＫお支払いも月々1,000円からと、とっても嬉しい。アオヤマは皆さんを応援します。

お 支払いはナント84回まで!

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりは、もちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆ うゆうお支払いは8ヶ月先から

欲しい機種は今すぐ欲しい!
だけど以前のローンが残っているし……。
就職してから始めたい——。
という方にお勧め。
8ヶ月先までならいつ始めてもOKです。
これならとっても安心ですね。

返品・交換について

返品・交換は商品到着後3日以内にお願いいたします。

〈返品・交換をお受けする場合〉

●不良品(キズ・汚損)が届いた場合。
●ご注文商品と違う商品が届いた場合。

上記の場合、返送料は当社が負担いたします。ただしお客様の事由(注文ミスなどによる返品の場合、返送料はお客様の負担となりますのでご了承下さい。

〈次の場合返品・交換はお受けできませんのでご注意下さい。〉
①1度ご使用になった商品。 ②お客様の責任でキズや汚れが生じた商品
③全ソフト商品

日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。
お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

● 銀行振込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社ワールドインアオヤマ

返品・交換についてのお問い合わせは
お客様相談室 03-3987-7795

電話でのご注文の場合

☎03-3987-7771

お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター ☎011-251-6771
九州受注センター ☎092-672-7771

お好きな時間にお電話を!

テレフォンショッピング

電話受付時間
・月曜日～金曜日 10:30～20:30
・土・日曜日・祭日 10:30～19:00

クレジットカードもOK!

クレジットカードをお持ちの方お支払は1回払いです。お申し込みの際、①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

日本信販　アメックス　JCB　セントラルファイナンス　ユニオン　VISA

ファクシミリでご利用の場合

平成3年1月1日から東京は局番が4桁になり頭に3がつきます。

03-3985-5221

●ご注文方法(黒色のボールペン、またはサインペンでご記入下さい。)
①電話番号・住所・氏名又はお客様番号、お支払い方法をご記入下さい。

各店FAXご案内

旭川店/0166-23-8040(代)
札幌店/011-232-8040(代)
池袋店/03-3985-5221(代)
福岡店/092-712-0310(代)

平成3年1月1日から東京は局番が4桁になり頭に3がつきます。

サポート

〈万一のときにも完全バックアップ〉

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体制でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで、新品との交換を致しております。

● また、一週間以内の不良の場合はこちらからお荷物をひきとりに伺います。
※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

お客様相談室

平成3年1月1日から東京は局番が4桁になり頭に3がつきます。

03-3987-7795

すでにご注文いただいているお届け時間(時期)やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

INFORMATION

〈各店のお休み〉●2月のお休み・7日(木)・14日(木)・21日(木)・28日(木)
●3月のお休み・7日(木)・14日(木)

〈福岡店のお休み〉●2月のお休み・6日(水)・13日(水)・20日(水)・27日(水)
●3月のお休み・6日(水)・13日(水)・20日(水)

USED-SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目　株式会社ワールド イン アオヤマ

池袋本店オープン記念お買い得品コーナー

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!… ☎03-3987-7771

ワールドインアオヤマのコンセプトショップ **池袋本店オープン** 1月中旬〈東急ハンズ池袋店となり。トヨタアムラックス前〉

NEC PC-9801DX

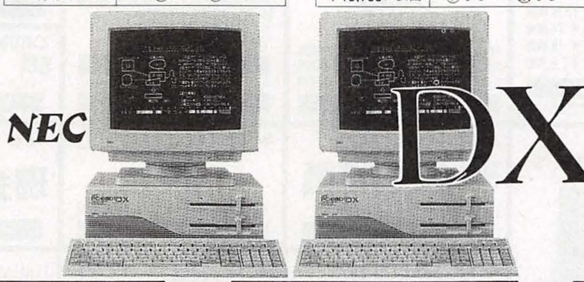
PC-9801DX/U2(本体:サウンドボード搭載3.5インチFDD) ¥318,000
PC-KD882(0.31NEC最新カラーディスプレー) ¥89,800
日本語MS-DOS3.3C ¥9,800
PC-マウス(200カウントマウス) ¥6,800
栄光は君に ¥9,500
ポピュラス ¥9,800
プロミスランド ¥4,800
プリンス・オブ・ペルシャ ¥8,800

定価合計¥457,300➡¥319,800		
¥70,000×60回	ボなし	頭なし
¥10,900×36回	ボなし	頭なし
¥15,700×24回	ボなし	頭なし
¥20,400×18回	ボなし	頭なし

NEC PC-9801DX

PC-9801DX5(本体:サウンドボード搭載40MHDD付) ¥468,000
PC-KD881(0.28ピッチカラーディスプレー) ¥118,000
EMJ-4000L(メルコ:EMSボード) ¥59,800
日本語MS-DOS Ver3.3C ¥9,800
PC-PR201/60A(日本語カラープリンター) ¥158,000
PC-9872R(マウス) ¥10,000
Lotus 1-2-3(表計算データベース) ¥98,000
一太郎Ver4.3またはP1・EXE ¥58,000
花子(グラフィックソフト) ¥58,000

定価合計¥1,037,600➡¥750,000		
¥9,900×36回	ボ¥35,000	頭¥300,000
¥9,700×24回	ボ¥50,000	頭¥400,000
¥10,700×36回	ボ¥50,000	頭¥200,000
¥13,700×84回	ボなし	頭なし



NEC PC-9801DX

PC-9801DX2(本体:サウンドボード搭載) ¥318,000
PC-KD881(0.28ピッチカラーディスプレー) ¥118,000
XP-2000PC(48・24両用プリンター) ¥198,000
日本語MS-DOSVer3.3B(PS98-017-HMW) ¥17,000
PC-マウス(NT-98B) ¥6,800

定価合計¥657,800➡¥479,800		
¥6,400×36回	ボ¥60,000	頭なし
¥5,600×48回	ボ¥45,000	頭なし
¥16,200×36回	ボなし	頭なし
¥27,800×20回	ボなし	頭なし

NEC PC-9801DX

PC-9801DX/U2(本体:サウンドボード搭載3.5インチFDD) ¥318,000
CU-14FD(0.31ピッチカラーディスプレー) ¥74,800
XP-2000PC(48・24両用プリンター) ¥198,000
一太郎またはP1・EXE(人気のワープロをお選び下さい) ¥58,000
日本語MS-DOS3.3C ¥9,800
PC-マウス(NT-98B) ¥6,800

定価合計¥665,400➡¥474,900		
¥9,700×36回	ボなし	頭なし
¥8,000×36回	ボ¥50,000	頭なし
¥16,300×36回	ボなし	頭なし
¥23,600×24回	ボなし	頭なし

NEC PC-9801DX

PC-9801DX/U2(本体:サウンドボード搭載3.5インチFDD) ¥318,000
CU-14FD(0.31カラーディスプレー) ¥74,800
PC-マウス(200カウントマウス) ¥9,800
大戦略III'90(シュミレーションの決定版) ¥6,800
信長の野望戦国群雄伝(光栄の売れ筋ソフト) ¥9,800
¥9,800
遥かなるオーガスタ(ポリシスによるリアル3Dゴルフ) ¥12,800

定価合計¥441,800➡¥311,000		
¥8,200×48回	ボなし	頭なし
¥10,500×36回	ボなし	頭なし
¥15,200×24回	ボなし	頭なし
¥23,500×15回	ボなし	頭なし

NEC PC-9801DX 限定20セット

PC-9801DX2(本体:サウンドボード搭載) ¥318,000
CU-14FD(0.31ピッチカラーディスプレー) ¥74,800

定価合計¥392,800➡現金特価		
¥6,000×60回	ボなし	頭なし
¥7,200×48回	ボなし	頭なし
¥9,300×36回	ボなし	頭なし
¥13,500×24回	ボなし	頭なし

J-3100 J-3100 SS02E Aコース

J-3100 SS02E(本体) ¥328,000
PIO-31SS-2MA(2MBラムカートリッヂ) ¥46,000
Dyna Call(通信ソフト) ¥13,800
Dyna Calc(表計算ソフト) ¥29,000
MD-24FJ5(クラス5モデム) ¥49,800
テトリス ¥6,800
センターフォールドスクウェア ¥8,800

定価合計¥482,200➡現金特価		
¥4,400×48回	ボ¥31,000	頭なし
¥5,300×36回	ボ¥40,000	頭なし
¥12,000×36回	ボなし	頭なし
¥6,900×24回	ボ¥63,000	頭なし

NEC PC-386 NOTE A Aコース

PC-386 NOTE A(本体) ¥268,000
ラムドライブカード(PCRDC) ¥30,000
モデムカード(PCNTMC) ¥32,800
PCマウス(NT-98B) ¥6,800
キャリングケース(PCBCC2) ¥17,000
Lotus1-2-3カード(PCN1,2,3) ¥98,000
P1. EXEカード(PCN P1) ¥63,000

定価合計¥515,600➡現金特価		
¥4,300×84回	ボ¥20,000	頭なし
¥9,300×36回	ボ¥30,000	頭なし
¥9,500×60回	ボなし	頭なし
¥12,500×24回	ボ¥20,000×5回	頭¥100,000

FUJITSU FM NoteBook Aコース

FMR-50NB1(本体) ¥238,000
FM MO-211G(マウス) ¥20,000
FMR5LKB511(テンキーボード) ¥15,000

定価合計¥273,000➡現金特価		
¥3,000×36回	ボ¥25,000	頭なし
¥4,100×24回	ボ¥38,000	頭なし
¥7,200×36回	ボなし	頭なし
¥10,400×24回	ボなし	頭なし

FUJITSU FM NoteBook Bコース

FMR-50 NB1(本体) ¥238,000
FM 50N 711G(接続ケーブル) ¥6,800
FM PR-102G(漢字プリンター) ¥55,000
FM PR-102CG(カットシートフィダ) ¥25,000
FM MO-211G(マウス) ¥20,000
FM R5LKB511(テンキーボード) ¥15,000

定価合計¥359,800➡現金特価		
¥2,900×60回	ボ¥20,000	頭なし
¥3,200×48回	ボ¥25,000	頭なし
¥4,300×36回	ボ¥30,000	頭なし
¥13,400×24回	ボなし	頭なし

電話でのご注文の場合

☎03-3987-7771
お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター ☎011-251-6771
九州受注センター ☎092-672-7771
お好きな時間にお電話を!

テレフォンショッピング
電話受付時間 ■月曜日〜金曜日 10:30〜20:30 ■土・日曜日・祭日 10:30〜19:00

お客様相談室

☎03-3987-7795
すでにご注文いただいているお届け時間(時期)やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

INFORMATION

福岡ユーテック店

2/8日(金) オープン

★ユーテックプラザが4Fから3Fに変わります。今までの福岡店がいちだんと大きく変わります。

☎092 —716—7771



池袋本店オープン

オープン記念×電脳遊園地=

SPECIAL ★ PRICE

ハードからソフト周辺機器まで全てがオープン特価のワンダーランド"。期間中の予約もOK!!

池袋本店 東京都豊島区東池袋1-28-1
☎03-3989-1171

新刊案内



ワープロ/パソコン **通信BBS電話帳** 1990年秋号

B5判　定価1,900円（本体1,845円）好評発売中！
全国803局のワープロ／パソコン通信局情報を掲載！
特別付録：最新モデム＆通信ソフト・カタログ



MSX/2/2＋ ゲームミュージックプログラム大全集 II

B5判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！
MSX用（PSGバージョン，FM PACバージョン）のゲームミュージック・プログラム72曲掲載！



X1/X68000 ゲームミュージックプログラム大全集

B5判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！
X1/X68000用のゲーム・ミュージック・プログラム103曲掲載！



PC 9801 8801 6001 **FM** 77AV TOWNS ゲーム・ミュージックプログラム大全集

B5判　定価1,600円（本体1,553円） 好評発売中！
PC-9801/8801/6001用とFM77AV/TOWNS用のゲーム・ミュージック・プログラム118曲掲載！

MSXパソコン通信局 THE LINKS 情報

ゲームソフトユーザーの熱望にこたえて「ソフトラボ」コーナー登場!!

コンパイルコーナー／マイクロキャビンコーナー ハミングバードソフトコーナー／JB倶楽部

ゲームソフトユーザーと，ソフトハウススタッフとのコミュニケーションスペースが，THE LINKSネット内に実現しました。名づけて「ソフトラボ」！

各ソフトハウスの名物スタッフやプログラマーと，等身大で話ができるから，ソフトハウスファンには，うれしいかぎり。

コンパイル・コーナー

のーみそコネコネ COMPILE

営業の田中，ネットに乗って，いよいよ全国制覇か!?

ソフトの最新情報から，恋人の猿にふられた悲しいニュースまで。「わしゃ，営業の田中じゃ」のゴージャスなトークをおりまぜての言いたい放題…〈コンパイル・コーナー〉で，みんなとコンパイルスタッフとの夢のかけ橋が実現だ！

また，ディスクステーションの投稿も〈コンパイル・コーナー〉で募集。おもしろ投稿は，ディスクテーションに掲載されるチャンスもありっていう，うれしいおまけつきだよ。

マイクロキャビン・コーナー

マイクロキャビン 株式会社 マイクロキャビン

マイクロキャビン・コーナーで，ソフト最新情報キャッチ！

あの「FRAY」のプログラマー自らが，みんなの声をきいてしまおうというぶっとびコーナー。イベントやソフトの最新情報も，いち早くキャッチしちゃおう！

〈マイクロキャビン・コーナー〉は，みんながつくる情報交換の場だ。

ハミングバード ソフト・コーナー

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト

お笑い仕掛人!? ハイパー河内さまのお通りだい！

ソフトの最新情報から，ハミングバードソフトのお笑い仕掛人ことハイパー河内の告白トークまで――〈ハミングバーソフト・コーナー〉は，みんながつくるハイパーコミュニケーションの場。

ユーザー同士の出会いのシーンもいっぱいです。

JB倶楽部

株式会社 リバーヒルソフト
RIVERHILL SOFT

メッセージが「JB倶楽部」に載っちゃう快挙なのだ！

リバーヒルソフトの会員誌「ＪＢ倶楽部」のご意見番もさることながら，ソフトの最新情報もバッチリ入手！てな具合いに〈ＪＢ倶楽部〉は，リバーヒルソフトスタッフとみんなのトーキングエリア。

おもしろメッセージは，会員誌「ＪＢ倶楽部」の中で，紹介していきます。

THE LINKSネットにはそのほかにもMSXユーザーなかせのうれしいコーナーがいっぱい!!

A1-ST プロジェクト

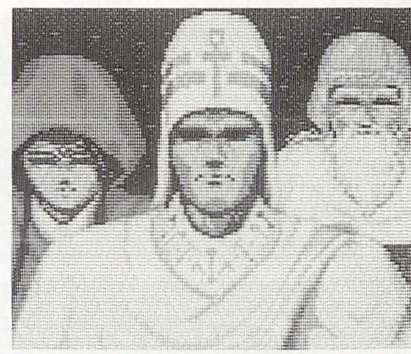
MSXの新機種"turboR"の活用コーナー。

A1-ST のユーザー同士が情報交換するBBS「MSX戦隊turboR」や，turboR専用ソフトのダウンロードエリアを用意して待っています。

ネットワークRPG「魔術師妖精学校」

パソコン通信・THE LINKS ならではの，全国規模のテーブルトークRPG「魔術師妖精学校」――。

ゲームマスターから得た情報をネット上でいかにうまく交換するか。キミの冒険心が，RPGの世界を広げるぞ！



▲「魔術師妖精学校」の講師陣は，世界でも屈指の魔導師ばかり。饅頭でも贈って，機嫌をとっておくとよい。

ゲームライブラリーも充実！

MSXのゲームプログラム，ユーザーソフト200本，メーカーソフト 100本を用意。キミのゲームコレクションをふやしちゃえ！

中古ソフト・中古パソコン売りつくしフェアー！

中古ソフトは、朝早く来ても良いものは買えません。お昼すぎから夕方6時ごろの来店が絶対お得！

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古ソフト半額フェアー！ 2/11・2/17・2/24・3/3〜3/31

渋谷駅前店にご来店の方のみの特典です。中古ソフトのお電話での問い合わせは一切できません。



中古ソフト特価例

(単位：円)

ソフト名	定価	通常中古価	フェアー特価
PC9801シリーズ			
ウィザードリーV	12,000	7,680	5,370
ウルティマV	9,800	6,370	4,450
栄冠は君に・高校野球全国大会	9,500	6,170	4,310
銀河英雄伝説II	9,800	6,370	4,450
GRAND PRIX CIRCUS	9,800	6,370	4,450
Xak(サーク) II 88VA共用	8,800	5,720	4,000
三國志II	14,800	8,880	6,210
シムシティー	9,800	6,370	4,450
続・ダンジョンマスター	9,800	6,370	4,450
大戦略III'90	9,800	6,370	4,450
遙かなるオーガスタ	12,800	8,320	5,820
ポピュラス	9,800	6,370	4,450
ミスティー・ブルー	8,800	5,720	4,000
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	5,650	3,950
PC8801シリーズ			
ウイザードーV ザ・ハート・オブ・メイルストローム	12,800	8,320	5,820
銀河英雄伝説II	9,800	5,880	4,110
サークII	8,800	5,280	3,690
三國志II	14,800	8,140	5,690
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	5,220	3,650
信長の野望・武将風雲録	9,800	6,370	4,450
ファンタジーIV 英雄の血脈	9,800	5,880	4,110
ミスティー・ブルー CDシングル付	8,800	5,720	4,000
野球道II	8,800	5,280	3,690
ワールドゴルフIII	8,800	5,720	4,000
X68000シリーズ			
AXIS~FZ戦記	8,800	5,280	3,690
イメージファイト	9,700	6,300	4,410

ソフト名	定価	通常中古価	フェアー特価
ギャラガ'88	8,200	4,920	3,440
銀河英雄伝説	8,800	5,280	3,690
Xak(サーク)	8,800	5,720	4,000
ジェノサイド	8,800	5,720	4,000
シムシティー	9,800	6,370	4,450
ナイアス	8,700	5,650	3,950
ポピュラス	9,800	6,370	4,450
LAGOON(ラグーン)	8,800	5,280	3,690
ワンダラーズフロムイース	8,700	5,220	3,650
FM-TOWNSシリーズ			
AYA	8,800	4,840	3,380
イメージファイト	9,800	6,370	4,450
コラムス	7,200	4,680	3,270
シムシティー	8,800	5,280	3,690
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	5,650	3,950
ドラッケン	8,800	5,280	3,690
遙かなるオーガスタ	12,800	7,680	5,370
ポピュラス	12,800	7,680	5,370
ライザンバー	8,800	5,720	4,000
MSX/MSX2シリーズ			
アレスタII	6,800	4,420	3,090
スナッチャー	9,800	5,880	4,110
スペースマンボー	6,800	4,420	3,090
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	5,650	3,950
パロディウス	5,800	2,900	2,030
ファミクル・パロディック2	6,800	4,420	3,090
魔導物語1―2―3	8,800	5,280	3,690
野球道II	8,800	5,280	3690
ランダーの冒険III	7,800	4,680	3,270
ワンダラーズ・フロム・イース	8,700	5,650	3,950

中古パソコン決算棚卸処分フェアー［2/8〜3/31］

店内改装のため3/31までに売りつくします。本当に安い!!中古品¥0〜有り!!

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		
NEC	PC88VA3(決算激安目玉特価品)	398,000	118,000
NEC	PC88VA2(決算激安目玉特価品)	298,000	89,800
NEC	PC88VA(決算激安目玉特価品)	298,000	65,000
NEC	PC8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	89,800
NEC	PC8801MC1	169,000	79,800
NEC	PC8801MA2(88英和事典プレゼント) 辞	168,000	69,800
NEC	PC8801MA(88英和辞典プレゼント) 事	198,000	68,000
NEC	PC8801MH	208,000	64,000
NEC	PC8801MKIIMR	238,000	55,000
NEC	PC8801FH/FA/FEシリーズ	―――	35,000より
NEC	PC8801MKIISR/FRシリーズ	―――	20,000より
NEC	PC8801MKIIシリーズ	―――	10,000より
NEC	PC8801	228,000	15,000
NEC	PC8001MKIISR	108,000	14,800
NEC	PC9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	328,000
NEC	PC9801NS(98ノートSX)	298,000	198,000
NEC	PC9801N(98ノート)	248,000	139,000
NEC	PC9801VX41(20メガHDD搭載)	630,000	190,000より
NEC	PC9801VX4(20メガHDD搭載)	693,000	180,000より
NEC	PC9801VM21	390,000	175,000
NEC	PC9801VM11	328,000	185,000
NEC	PC9801VM4(別売り256K-RAM¥8,900有り、20メガHDD搭載)	830,000	160,000より
NEC	PC9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	148,000
NEC	PC9801VF2	348,000	79,800
NEC	PC9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	70,000より
NEC	PC9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	40,000より
NEC	PC98D0	298,000	140,000より
NEC	PC9801CV21(ディスプレイ一体型)	355,000	179,000より
NEC	PC9801Uシリーズ	―――	40,000より
NEC	PC9801LX、LSシリーズ(ラップトップ)	―――	198,000より
NEC	PC9801LVシリーズ(ラップトップ)	―――	12,000より
NEC	PC98HA(ハンディパソコン)	198,000	100,000より
NEC	PC98LTシリーズ(ラップトップ)	―――	45,000より
エプソン	PC-386M-STD(32ビット)	328,000	218,000
エプソン	PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433,000	198,000
エプソン	PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD新品)	763,000	458,000
エプソン	PC-286LS-STD(ラップトップ、新品限定)	478,000	298,000
エプソン	PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368,000	189,000
エプソン	PC-286L-H10-N(10メガHDD内蔵、ラップトップ、新品限定)	468,000	135,000
エプソン	PC-286L-STD-N(ラップトップ、新品限定)	348,000	135,000
エプソン	PC-286BOOK-STD	258,000	130,000より
エプソン	PC-286NOTE-F	198,000	80,000より
東芝	J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	80,000より
東芝	J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848,000	498,000
東芝	J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	763,000	498,000
東芝	パソピア16(16ビット、5″ドライブ2基)	―――	35,000
シャープ	X68000シリーズ	―――	150,000より
シャープ	CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	45,800
シャープ	X1シリーズ	―――	5,000より
シャープ	X1Fシリーズ	―――	6,000より
シャープ	X1Gシリーズ	―――	8,000より
シャープ	X1turboシリーズ	―――	18,000より
シャープ	X1turboZシリーズ	―――	40,000より
シャープ	MZシリーズ	―――	3,000より
シャープ	ポケコン	―――	1,000より
カシオ	ポケコン	―――	1,000より
富士通	FMRシリーズ	―――	60,000より
富士通	FM-TOWNSシリーズ	―――	90,000より
富士通	FM77-AVシリーズ	―――	15,000より
富士通	FM77-L,Dシリーズ	―――	10,000より
富士通	FM-7/NEW7	99,800	5,000より
日立	ベーシックマスターレベル3マーク5(ベーシックの勉強に)	118,000	7,800
アタリ	LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29,800	14,800
セガ	マスターシステム	16,800	4,800
セガ	セガマークIII	15,000	3,800
各社	MSX	―――	1,000より
各社	MSX2	―――	10,000より
各社	MSX2+	―――	35,000より
各社	ワープロ	―――	5,000より
	その他の商品		
各社	モデムユニット(300/1200ボー)	―――	1,000より
各社	データーレコーダー	―――	1,000より
各社	プリンター	―――	1,000より
各社	2000文字対応ディスプレイ	―――	1,000より
各社	4000文字対応ディスプレイ	―――	30,000より
NEC	MS-WINDOWS(Ver2.1)(新品処分特価)	19,000	7,000
SNE	ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー、新品限定)	15,800	5,000
ローランド	CN-20(ミュージ郎用データ入力機器)	22,000	9,800
カシオ	DZ-1000(MIDI対応シンセサイザーキーボード)	198,000	29,800
ヤマハ	FB-01(MIDI音源)	49,800	19,800
シャープ	CZ-8BV2(X1シリーズ用カラーイメージボード2)	39,800	6,800
シャープ	CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ	CZ-6VT1(X68K用カラーイメージユニット、新品1台限定)	69,800	40,000
シャープ	CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定")	88,000	59,800
ワコム	WT-460M(タブレット)	58,000	10,000
各社	G3規格FAX(多数あります。)	―――	20,000より

★フェアー特価商品は、ほとんどが完全動作品です。一部〔ジャンク品〕〔不良品〕等もございますが、商品に必ず〔不良の内容〕が記載されておりますので、ご安心下さい。
★フェアー特価商品は、現品限りです。品切れの際は、同等商品などをご紹介させていただきます。
★ジャンク品、故障品と表示されている商品をお求めになられた際は返品、交換などは出来ませんのでご了承下さい。
★特に記載のない商品は、完全動作品です。
★記載の種類には以下の内容などがありますので、お求めの際にお気をつけてください。
- マニュアル無し……取扱説明書がありません。
- マニュアル一部不足……取扱説明書の1部がありません。
- キーボードチャタリング……キーボードが一部認識できません。
- 無料……ただで差し上げます。店員にご確認のうえ、お持ち帰りください。なお、〔無料〕商品の配送はお断わりさせていただきます。
- その他……各商品に記載がありますのでその都度、店員にご確認ください。

中古パソコンは、お電話でも申込み可能です。どんどん注文して下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け！ 受付時間 AM10:00〜PM7:00

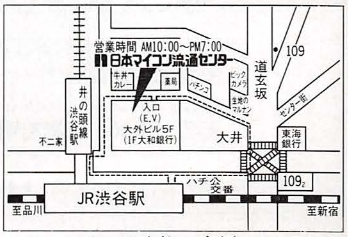
東京受付 03［3463］4455（ヨシココ）

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901
仙台受付022(261)0929 FAX.03(3463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



エレベーターは建物の裏側にあります。

2/10(日)は棚卸の為休業いたします。

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊭ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊭ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊭ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊭ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名儀は㈱日本マイコン流通センターです。

日本マイコン流通センターの広告は358〜365ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい。

Animaru-Collection

アニ丸コレクション

アニメがいっぱい!

月刊 AudioVideo 別冊

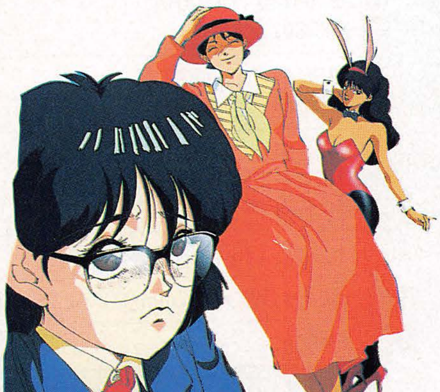


●好評発売中!

定価1,500円(本体1,456円)

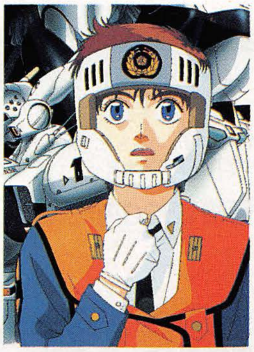
B5判172ページ





巻頭新作GUIDE

THE八犬伝、ARIEL THE BEGINNING 接触篇、機動警察パトレイバー、機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY、冒険!イクサー3、ロードス島戦記第3巻、超音戦士ボーグマンLOVERS RAIN、変幻退魔夜行カルラ舞う!仙台小芥子怨歌



LDのできるまで

『王立宇宙軍 オネアミスの翼 メモリアルボックス』

LD BEST SELECTION

レーザーディスク名作選

LDの機能紹介、太陽の王子 ホルスの大冒険、未来少年コナン、うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー、となりのトトロ、機動警察パトレイバー THE MOVIE、長靴をはいた猫、宇宙戦艦ヤマト TVシリーズ、赤毛のアン、銀河鉄道999 劇場版、エースをねらえ! 劇場版、ルパン三世 カリオストロの城、藤子不二雄映画全集 ドラえもん、カムイの剣、セロひきのゴーシュ、魔法の天使クリィミーマミ ロング・グッドバイ、永遠のワンスモア、超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか、くりいむレモン POP♡CHASER、バリバリ伝説 劇場版、妖獣都市、トップをねらえ! Vol.1・2・3、ファイブスター物語



これから出て欲しいソフト

レーザーディスク・パーフェクト?・リスト

アニメファンのためのLD講座 by Dr マインマン

アニメLD購入法完全攻略本 講師 真柴 令

安心! LDショップガイド



Special Comic 1

強烈な生きざまダイジェスト/島本和彦

Special Comic 2

いっしょにいたいピープル/鈴宮和由

メーカー熱烈トーク

アニメにはいろんな可能性が!

アニメ制作日誌 アニメはこうしてつくられるハズだ/島村秀一



FRESH! アニメ特急便

特製CALENDER '90年11月〜'91年10月

はみだし新作INFORMATION

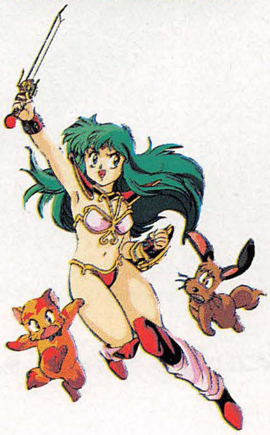
うろつき童子・魔胎伝 上、劇場版シティーハンターオリジナルスペシャル2・3

アニメ創成期から現代まで

Animation Essay

アニメが熱かった頃 笹本祐一 イラスト:中野まき子

オリジナル・ビデオ・アニメーション・コレクション '90・1〜7



電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 TEL(03)3445-6111(大代表)

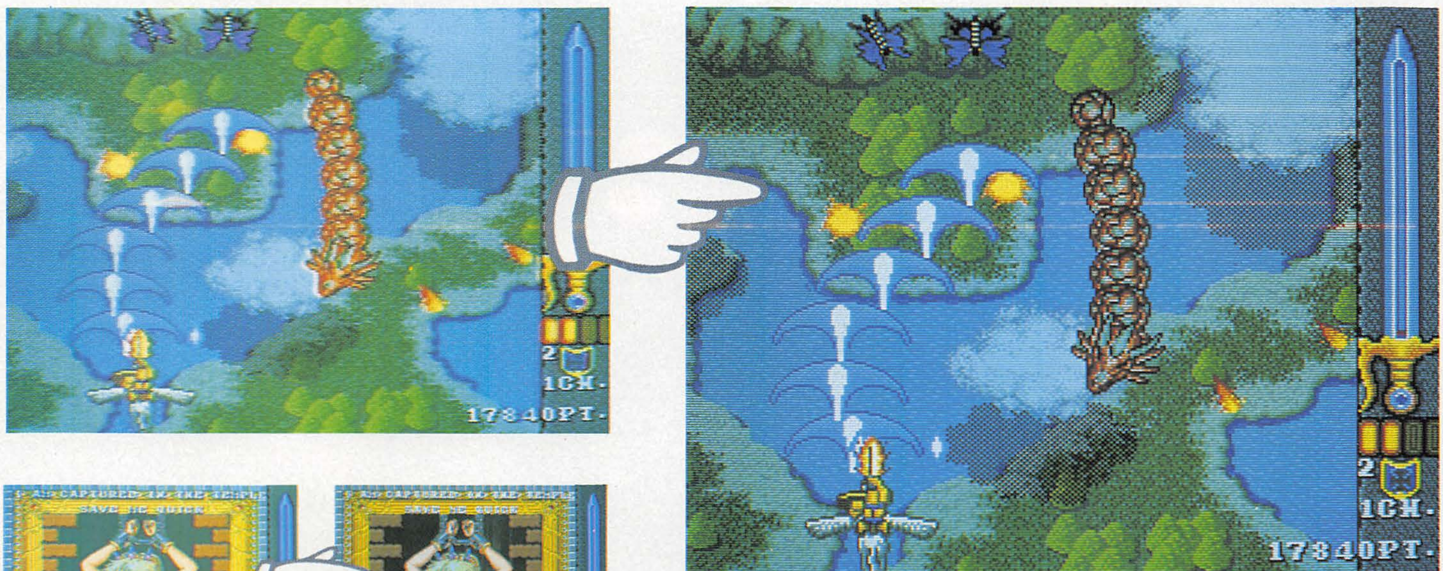


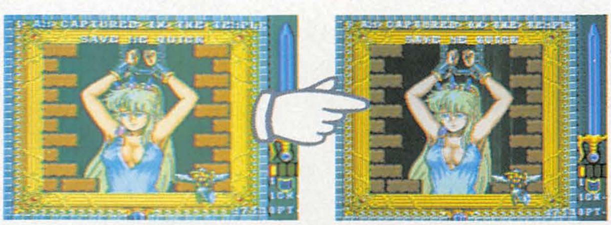
マイコンソフト
電波新聞社出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111
ジョイパッドが、ついに頭脳を持った。
人間の思考、判断の微妙な変化が入力されると、その情報は内蔵のCPUでA-D変換され、ホスト・コンピュータへ高速で出力される。
●微妙なコントロールが自在にできるアナログ方式のスティックを装備
●アナログ方式のスロットルを装備
●270°回転式スロットル・パネル
●8種類のトリガーボタン
●パソコン/メガドライブ対応
●デジタル・モードに切り替えれば、従来のジョイスティック同様に使用可能
●手のひらにフィットする斬新なフォルム
●操作性を重視して配置されたトリガー及びスイッチ群
ANALOG/DIGITAL INTELLIGENT CONTROLLER SYSTEM
XE-1AP
DEMPA MICOM SOFT
新発売
アナログ・ジョイパッド
XE-1AP
ANALOG/DIGITAL INTELLIGENT CONTROLLER SYSTEM
対応機種 X68000シリーズ/MSX各機種
PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ(アタリ仕様のジョイスティック・ポートがあるもの)
FM-TOWNS/メガドライブ
本機をご利用になるためには、ご使用のソフトがアナログ・コントローラーまたはジョイスティックに対応している必要があります。
標準価格 13,800円(表示価格には消費税は含まれません)
本機はユーザーに了解なく内部機構等を変更、改良する場合がありますのであらかじめ御了承下さいませ

MEGA DRIVE

マイコンソフト
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03(3445)6111

ハイクオリティー・ビジュアルの時代!
100万人のメガドライブ・ユーザーに贈る





▲「フェリオス」より。©NAMCO ※写真はCZ-601Dで撮影したものです。

「せっかくパソコン用に高解像度モニターを持っているのに,ゲームをするときはビデオ画面。もっときれいな映像でゲームがしたい」

こんな声に応えるのがXMD-1RGB。
メガドライブのA/V出力をパソコン用アナログRGBモニターに対応した信号に変換して,パソコン用モニターでゲームが楽しめるようにするアダプターです。このユニットをメガドライブに接続して15ピンあるいは21ピン・アナログRGBモニターをご利用になれば,より鮮明な画面でゲームをお楽しみいただけます。
また15ピン出力では,メガドライブの"PHONES"ステレオ音声をモニターに出力することもできます。(この場合モニターがステレオ音声に対応している必要があります)

※アナログRGBモニターの接続コードが必要です。



XMD-1 RGB

メガドライブ用アナログRGBユニット

対応機種 | シャープX68000用15ピン・アナログRGBモニター(CZ-602D等),NEC 15ピン・アナログRGBモニター(PC-KD862S等),FM-TOWNS専用モニター

標準価格4,900円(税抜き)

好評発売中

※デザイン及び仕様は予告なく変更する場合があります。ご了承ください。

この商品のお求めは,パソコンショップ,玩具店,全国有名デパートでどうぞ。

※現在品切れ中で大変ご迷惑をおかけしておりますが,再出荷は2月中旬になります。

楽しさを求めて，パソコンの

マイコンソフト のソフトウェア

温故知新。楽しさの再発見も前進への大きな礎です。ゲーム史を語るとき，避けては通れない名作たちをパソコンの上に再現しました。

for X68000 5インチ2HD 名作ソフトが勢ぞろい

ゼビウス
©NAMCO　標準価格6,800円

これ無くしてゲームの歴史は語れない。もはや伝説と化した縦スクロール・シューテイングの金字塔。スーパーモードとノーマルモードが入った完全移植。縦スクロール・シューテイング

スペースハリアー
©SEGA　標準価格6,800円

〝Wellcome to the fantasy zone.!!〟敵の猛攻を華麗にかわし，連射で撃ちまくる。ゲームセンターにセンセーションを巻き起こした壮快3Dシューティング！

源平討魔伝
©NAMCO　標準価格7,800円

歴史を裏側から描く(？)平家復讐絵巻。迫力のBIGモードなど三つの画面モードを持つ変化に富んだゲーム展開。魑魅魍魎が蠢く鎌倉時代に平景清の雄叫びが轟く！純日本風活動剣劇映像遊技。

ドラゴンスピリット
©NAMCO　標準価格8,800円

連れ去られた姫を救うため，ブルードラゴンが飛翔する。美しい画面と洗練されたBGMが織りなす世界は，圧倒的なゲーム性を秘めてプレイヤーを引き込む。縦スクロール・シューテイング。

ボスコニアン
©NAMCO　標準価格6,800円

宇宙に浮かぶ敵基地を破壊せよ。細かい演出と緊迫感あふれるゲーム展開で好評を博した8方向スクロール・シューテイングの名作。若干のアレンジを加えて楽しさを増加。好評のBGMは必聴の価値あり。

アフターバーナー
©SEGA　標準価格9,200円



敵の領空を強行突破，機密ディスクを届けよ！迫力の3Dシューテイング。XE-1AJ/AP対応。マウス操作のためのマット付き。

ファンタジーゾーン
©SEGA　標準価格7,800円



パステルカラーの不思議な世界。敵を倒してお金を集め，アイテムショップでお買物。一風変わったシューテイング・ゲーム。

モトス
©NAMCO　標準価格7,800円



知る人ぞ知るアクションゲームの傑作。単純なルールに潜む多彩な攻略パターン。内蔵音源とMIDI音源のシンクロは聴き応え充分。

バブルボブル
©TAITO　標準価格7,200円



可愛いキャラクターと激ムズのアクション。かのMTJ氏自らの手によるアレンジ「サイバブルン」は，さらに超ムズカシイ！

ギャラガ '88
©NAMCO　標準価格8,200円



2方向シューテイングの名作「ギャラガ」がパワーアップして帰ってきた。復活したギャラガ軍団を撃退せよ！多彩な敵キャラクターや美しいBGM，そしてBGMとキャラクターの動きがシンクロする〝Galactic Dancin'〟これら全てをX68000上に再現。なつかしのナムコキャラが乱舞するアレンジ・ダンシング・ステージは必見！

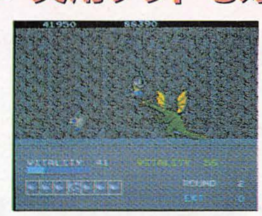
for PC-9801, PC-286 5インチ2HD/3.5インチ2HD 実用ソフトも好評

株価チャート分析
PC-9801 VM/UV 標準価格16,000円

毎週のデータ入力から，出来高変化率チャート分析によって株価の上下を予想。売り，買いのシグナルを表示します。株式売買の判断をより一層確実にする指針としてお役立てください。

BASICリストジェネレーター
PC-9801, PC-286(NOTEを除く)標準価格12,800円

画面上に文字や絵をレイアウトするだけで，自動的にその画面を作成するBASIC言語のプログラムリストを生成します。プログラム開発時間を大幅に短縮。N88BASICだけでなくQuickBASICにも対応。



ドラゴンバスター
©NAMCO
PC-9801 VM/UV
PC-286 V/US
標準価格7,200円
ドラゴンにさらわれた姫を救い出すため勇者は旅立つ。

X1シリーズ（税別）

機種	タイトル	メディア	価格
X1	迷宮への扉	5インチFD	6,200
X1	パックマン	5インチFD	5,800
X1	ディグダグ	5インチFD	5,800
X1	マッピー	5インチFD	5,800
X1	ゼノン	5インチFD	5,800
X1	ギャラクシアン	5インチFD	5,800
X1	ハンバーガー	5インチFD	6,000
X1	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200
X1	ラリーX	5インチFD	6,000
X1	ギャラガ	5インチFD	6,000
X1	グロブダー	5インチFD	6,000
X1	バーニンラバー	5インチFD	6,000
X1	バトルシティー	5インチFD	6,000
X1	ボスコニアン	5インチFD	6,200
X1	ナイザー	5インチFD	6,200
X1	ソフィア	5インチFD	6,200
X1	ドラゴンバスター	5インチFD	6,200
X1	ダークストーム	5インチFD	6,200
X1	マーズ	5インチFD	6,200
X1	イシュラル	5インチFD	6,200
X1	トイポップ	5インチFD	6,200

FM77/7AVシリーズ（税別）

機種	タイトル	メディア	価格
FM-77	バトルシティー	3.5インチFD	6,200
FM-7/77	ドルアーガの塔	5インチFD	6,200
FM-77	ラリーX	5インチFD	5,800
FM-77	マッピー	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	ディグダグ	3.5インチFD	6,000
FM-77	ナイザー	3.5インチFD	6,200
FM-77AV	ドルアーガの塔	3.5インチFD	6,000
FM-77AV	スペースハリアー	3.5インチFD	7,500

MSXシリーズ（税別）

機種	タイトル	メディア	価格
MSX2	迷宮への扉	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	ソフィア	ROMカートリッジ	5,300
MSX2	イシターの復活	ROMカートリッジ	6,800
MSX2	ゼビウス	ROMカートリッジ	6,800

PC-8801シリーズ（税別）

機種	タイトル	メディア	価格
88SR	グロブダー	5インチFD	6,000
88SR	マッピー	5インチFD	6,200
88SR	ナイザー	5インチFD	6,200
88SR	スペースハリアー	5インチFD	7,800
88SR	デーモンクリスタル	5インチFD	6,200

どんどん広がるイース

観光地で絵はがきを買ったらこのファイルで思い出づくりしてください　親しい友人からの暑中見舞いも、クリスマスカードも、年賀状もしっかりこの中に保存しておこう



イースⅡポストカードファイル　価格1,133円

テレフォンカード、オレンジカードのコレクター必携のファイルブックです。60枚まで収納できます。イースに出てくる宝物のように大切にしてくださいね。



イースⅡテレカファイル
価格1,133円

どんどん広げよう友達のワ！ポケットサイズの住所録です。
電話番号早見表がついていて、とても便利です。



イースⅡ
友情の住所録
価格927円



友達のワが広がったらぜひ使ってください。便箋、封筒、イースの本シールとテレフォンカードのセットです。キミの友達がイースファンなら、さっそくこれで、コミュニケーション!!

イースⅡ友情の通信具　価格1,444円



イースの
色鉛筆(12色)価格1,133円

四角いちょっと変わった色鉛筆です。パズルにもなる!?。セットの0～7番までは、デジタルRGB出力の色番号に合わせて使えます。ドット絵デザインやイメージスケッチに使ってください。

シンプルでとても丈夫なバッグです。サイズが大きいのでいろいろ入ります。出掛ける時は、忘れずに。



イースの
麻袋(アサブクロ)
価格
1,854円



シブさがうれしいイースの定期入れです。

イースのパスケース　価格1,236円



イースの世界をイメージしたカンペンセットです。カンペンケース、鉛筆(6本)、イースの本字消しのセットです。

イースⅡマジカルボックス　価格1,009円



イースキーホルダー
(金色)



イースⅡキーホルダー
(銀色)

キーホルダーは飾りだけじゃなく、鍵(カギ)をなくさないようにする物でもあります。ゲーム中に出てくる鍵にも付けてあげたいね。

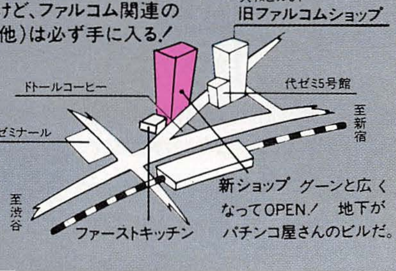
価格 各1,009円

ファルコム・グッズショップへ行ってみよう!!

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品(グッズ・CD・コミック他)は必ず手に入る！

東京・代々木

〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(3375)1917

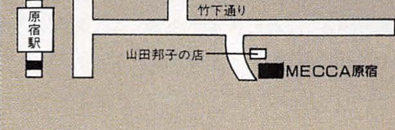


新ショップ グーンと広くなってOPEN！ 地下がパチンコ屋さんのビルだ。

DEMPA/ペンタン・キャラクタ・グッズショップ

MECCA HARAJUKU

原宿駅より竹下通りを50mほど歩いて右折。（坂の上にある）徒歩で2分くらいです。（注：通信販売はやってません。）〒150 東京都渋谷区神宮前1-10-9 隠田フラット1Ｆ ☎03(3497)1577



LAOXコンピューター館

秋葉原駅、電気街より歩いて2分、1Ｆパソコンフロア。（注：通信販売はやってません）〒101 東京都千代田区外神田1-7-6 ☎03(5256)3111

㈱キャラックス

地下鉄、秋葉原駅より歩いて30秒。「ファルコムグッズ」も全て揃うお店。パソコンソフトも各機種あります。尚、通信販売もやっています。〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-25ＫＴビル3Ｆ ☎03(5256)8360

の世界。 ©Falcom

DEMPA/ペンタン



下敷きの裏面は武器や鎧のイラストで飾られています。

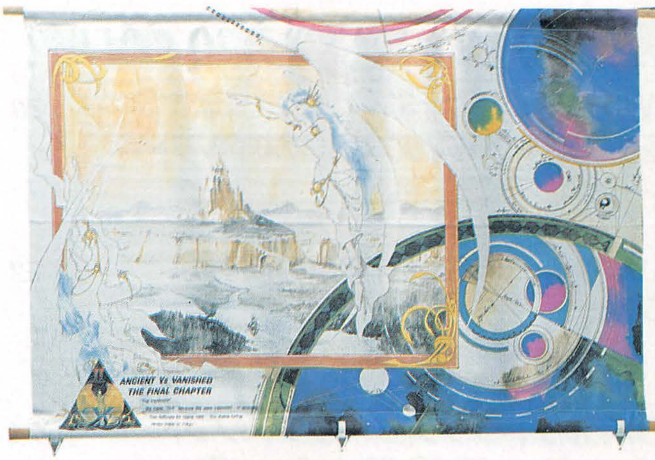
イースII下敷 Aタイプ
価格206円



下敷きの裏面は、コワーイ、モンスター達のイラスト集です。

イースII下敷 Bタイプ
価格206円

※下敷のみ購入される方
通信販売で下敷のみを申し込まれる方は、合計5枚以上になるように申し込んでください。



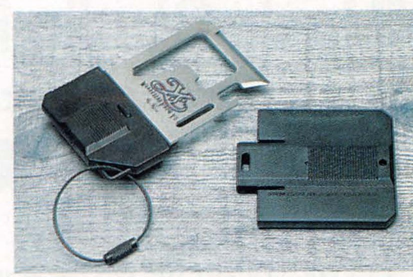
イースのイラストで飾られた美しい壁掛けです。キミの部屋のムードを盛り上げる最高のツールとなるでしょう。

イースIIタペストリー
価格2,987円



マウスを使う時には、絶対あった方がいい。最新型のマウスマットです。マウスの操作性が抜群に上がります。金色のイースのロゴが黒地に映えて、とても格調高く仕上がりました。デンパクリエイティブグッズが誇るマウスマットを100%使用しております。

イースのマウスマット
定価1,957円



これ一つで何通りもの使い方ができるプレートです。普通、サバイバルプレートとも呼ばれています。キャンプなどのアウトドアライフには、とても便利なツールだと伝えられています。
（マニュアルのノリですいません）

イースの冒険具
定価2,369円



好評の脱着式のコインポケットがついています。もちろんカードケースだって付いていますよ。

イースIIウォーレット（イースの財布）
価格1,236円



「ワンダラー・フローム・イース」のロゴ入りマグカップです。陶器ですので取り扱いに注意してください。

イースロゴ・マグカップ
定価824円



とてもおしゃれなイースグッズです。シャープ・ペンシル、黒ボールペン、赤ボールペンのセットです。それぞれ、ロゴマークの色で種類の区別ができます。

イースのペンセット
定価1,205円

紹介 みんな来てね！

anime studio熊谷店
熊谷駅北口より歩いて5分。ダイエーのななめ前。
〒360 埼玉県熊谷市銀座2-80
☎0485(22)5591

パソコンソフトCPU
大宮駅、東口より歩いて2分。高島屋の交差点近く。
〒330 埼玉県大宮市大門町2-68
☎048(648)2667

新発売だよ



ブリキのカンで作られた宝箱型貯金箱です。無駄遣いは禁物。欲しい物のためにじっと我慢してお金を貯めよう。この貯金箱がいっぱいになった時、キミの本当の宝箱となるでしょう。宝箱は、鍵がかかっています。「リリアの鍵」で開ける事ができます。
さて、その「リリアの鍵」は一体どこに………？

イースの貯金箱
価格1,133円

申し込み方法
お近くにお店がない場合は、通信販売で購入できます。通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表（横長の赤い印字の紙）を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合、360円です。5,000円以上の場合は無料です。（税込）

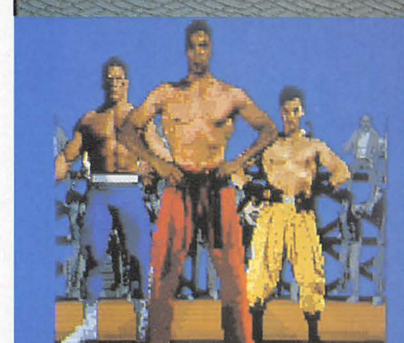
グッズ取扱店募集中
DEMPA/ペンタンでは当キャラクターグッズの取扱店を募集しています。パソコンショップ、ファンシーショップ、文具店、玩具店大歓迎。ご相談も承ります。問い合わせ先：☎03-3445-6111電波新聞社 出版販売部まで。

企画・制作：DEMPA/ペンタン　発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-3445-6111

CONT

マイコン
BAS
3月号







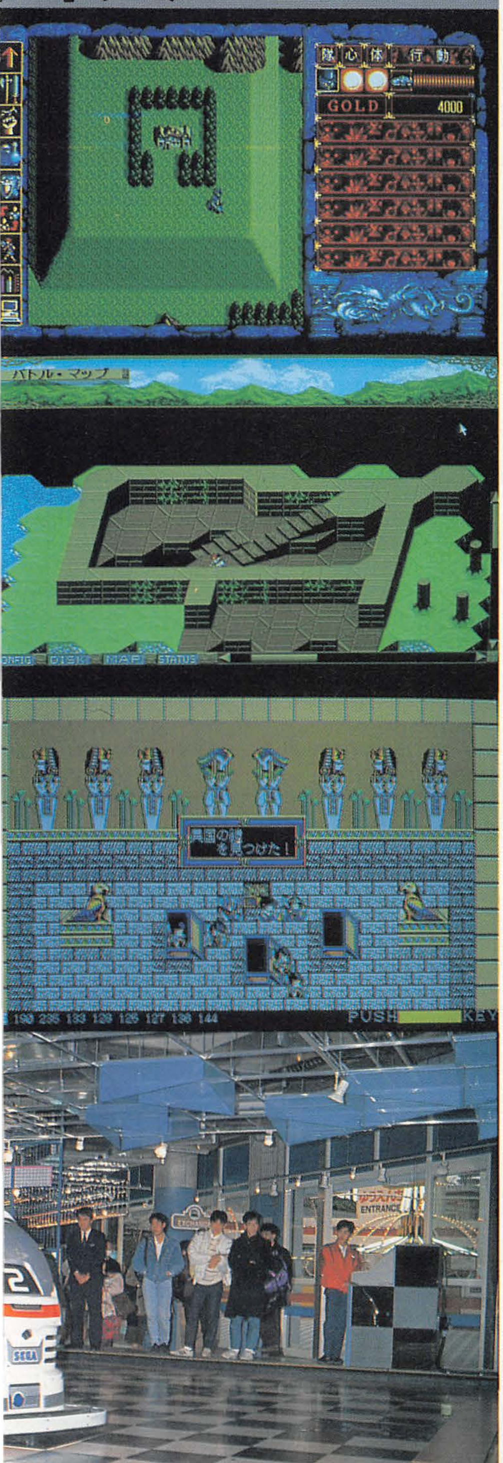


ENTS

わかる!動かせる!パソコンの
楽しさを伝える雑誌

SIC Magazine

目次



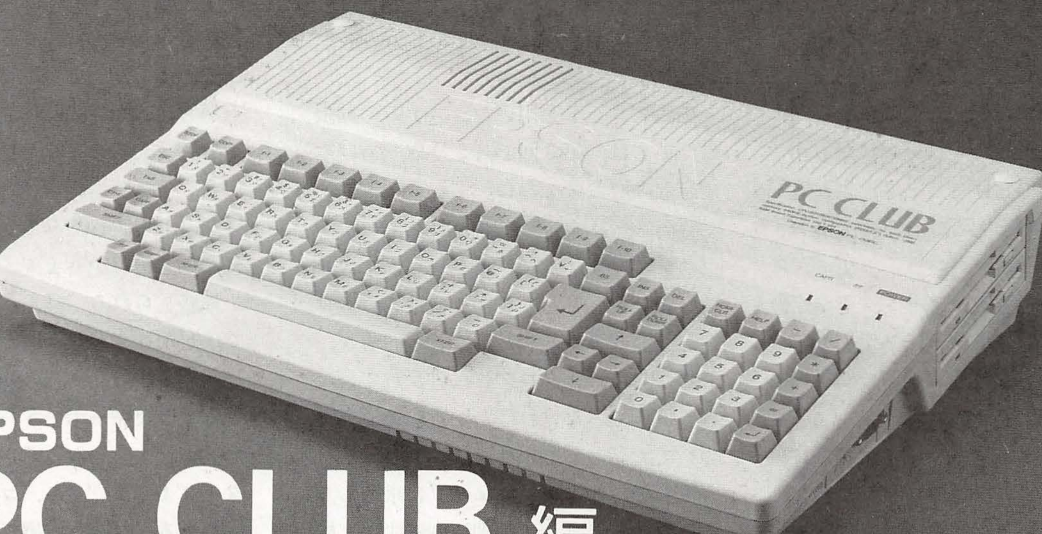
Super Soft 8 大特集

BM特選プログラム・コーナー

広告さくいん

©マイコンBASICマガジン3月号
第10巻 第3号 1991年2月25日印刷 1991年3月1日発行 特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1991 Printed in Japan 編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

短期集中ハードウエア・レポート



EPSON PC CLUB 編

第1回　性能を探る

今月号からはじまった『短期集中ハードウエア・レポート』では，今話題の新製品を全3回に渡って紹介していきます。

さて，今回取り上げる新製品は，PC－9801シリーズのソフトが使えるパソコンとしてはもっとも安価な，エプソンのPC CLUB（型番PC－286C）をレポートしていきます。第1回目ということで，価格の割には侮れない，その基本的な性能について紹介します。

PC CLUBって何だ？

PC－9801シリーズといえば，ゲームからビジネスにまで幅広く使われ，もう誰もが知っている有名なコンピュータですね。会社の事務から学校教育の場にまで，さまざまに用いられ，いまや日本を代表するパソコンの一つと言ってもよいのではないでしょうか。

しかし，これらPC－9801シリーズを個人で購入するとなると，かなり高級な買いものになってしまいますから，とくに，「これからパソコンをはじめようかな」という人にとっては，どうやってこの高額なものを買おうかと頭を悩ませることになるかもしれません。

そこで，これからパソコンを学びたいという人や，とにかくソフトや周辺機器が豊富なPC－9801シリーズを使ってみたいという人にお薦めしたいのが，EPSONから発売されたPC CLUB（型番PC－286C：価格168,000円）です。

PC CLUBは，PC－9801のソフトが使えるパソコンの中ではじめて20万円を大幅に切るという驚くべき低価格（※注1）ながらも，3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブを2基搭載し，今ではゲームの必需品となったFM音源（※注2）を内蔵するなど，PC－9801シリーズのソフトがそのまま使えるだけでなく，他のEPSON PCシリーズと比べても見劣りしないだけの性能を持っています。

充実した機能

それでは，PC CLUBの仕様を見ていきましょう。

このコンピュータの心臓部であるCPUには，16ビットCPUの80286（10MHz）を採用しているので，他のEPSON PCシリーズに対して，ほぼ同等の処理能力を持っています。

PC CLUBは，その数9000種類以上といわれる98シリーズの市販ソフトと，EPSON PCシリーズやPC－9801シリーズの多彩な周辺機器が，そのまま使えるので，ビジネスからホビーまでさまざまに活用することができます。そのため，お父さんの会社で使っているビジネス・ソフトもメディアの違い（※注3）さえなければ，そのまま利用できます。

本体はキーボード一体型のデザインで，キーボードと本体が別々になっている〝セパレート・タイプ〟が中心である今のPC－9801シリーズには目新しいニュー・デザインです。

記憶装置としては，1M／640kバイト両用タイプの3.5インチ・ドライブを標準で2基搭載しているので，最近になって増えてきた，最低2ドライブ必要なソフトウエア（ゲームも含む）にも，そのまま対応できます。

また，ビジネスの面だけでなく，ホビーの面での機能も充実しています。

PC CLUBではサウンド機能として，パソコンの音源として定着したFM音源を3和音とSSG音源3和音が標準で装備

されているので，FM 音源対応のゲームやミュージック・ソフトがリアルなサウンドで楽しめます。内蔵のスピーカで聞くだけでなく，LINE OUT 端子からオーディオ機器へつなげることで，より迫力のあるサウンドを実現できるのも魅力の一つですね。

拡張性を見てみると，プリンタやマウスなどの各種インターフェースを標準で装備しているので，用途に応じて簡単にシステム・アップできます。

さらに，他のデスクトップ・マシンに比べて，かなり小型であるにもかかわらず，コネクタには，従来と同じものが用いられているので，すでにデスクトップ・マシンを持っている人は，あらたに専用のケーブルを購入する必要がないのも嬉しいところです。

PC CLUBを買ったけれども，基本セットだけではもの足りない，もっと自分だけのCLUBワールドを広げてみたいという人のために，標準拡張スロット（**※注4**）を1スロット装備しています。ここに，ハードディスク・インターフェースやMIDIボードを装着することで，さらに上級機に劣らないビジネス・ソフトの動作環境や趣味の世界が広がることでしょう。

この1スロットをどのように使うかで，PC CLUBの可能性は変わってきます。何を装着するかは，あなたのお好みしだいです。

拡張スロットを用いたシステムの拡張については，第3回で詳しく取りあげる予定なのでお楽しみに。

使いごこちは

今までお話ししてきたものは，カタログを読めば誰にでもわかることですが，ここからは，カタログには書かれていない，使ってみなければわからないことについてお話ししていきます。

みなさんが，コンピュータに求めるものは何でしょうか。処理速度ですか，機能ですか，それともおもしろいゲームができることでしょうか。

初心者がコンピュータを購入するときに，いちばん目を奪われやすいのが，カタログに記載してあるCPUの種類やクロック・スピードではないかと思います。

事務処理などに使う場合は，処理速度が高速であるべきだと思いますが，これからパソコンをはじめようというのであれば，処理速度の問題よりも自分に合ったマシン，長いあいだ付き合っていけるようなマシンであるかどうか，ということを問題にするべきです。

このPC CLUBは，32ビット機などとくらべて処理速度の点では決して速いマシンであるとは言えませんが，この価格にもかかわらず，他のデスクトップ・マシンと同等の機能と処理能力を持っている点を考えると，入門用として最適のパソコンと言えるのではないでしょうか。

ところで，実際にPC CLUBとディスプレイを配置してみると，実はかなり大きいことがわかります。カタログの写真から感じられる〝軽そうな雰囲気〟はなく，かなりずっしりとしたものです。一昔前のPC-8001（**※注5**）を思い起こさせるようなキーボード一体型のフォルムは，現在主流となっているセパレート・タイプよりも『ああ，コンピュータを使っているんだな』と感じさせます。

それでは，人とコンピュータのやり取りの窓口である，キーボードの使いやすさはどうでしょうか。キーボードがその人に合わないとストレスの原因となり，長時間の使用で体に支障をきたすこともあります。コンピュータを買ったのはいいが，キーボードが使いにくくて，触れる気がしないのでは困ります。

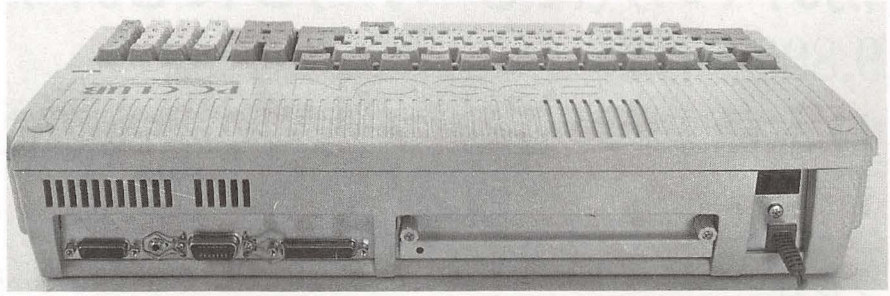
その点，CLUBのキーボードは適度の硬さを持っており，クセがありませんので長時間のタイプでも疲れることはないでしょう。ただ，キーボードと本体が一体になっているので，セパレート・タイプのキーボードに比べて高い位置にキーが配置されているので，普通より低めの机を用いるのがよいでしょう。

PC CLUBを使って驚いたのは，フロッピー・ディスク・ドライブの動作音がとても静かなことです。3.5インチのドライブは，読み込むときや書き込むときにカッチンカッチンとうるさいのが多く，かなり不快に感じるのですが，CLUBのドライブはジージーと唸る程度なのです。また，ドライブが本体に対して完全な水平ではなく，後ろを少し持ち上げて入れやすいようになっているなど，使いやすさには，とくに注意して設計されているようです。

使いやすさといえば，各種コネクタの配置も忘れてはいけません。写真を見ていただければわかると思いますが，PC CLUBでは，プリンタやアナログRGB，RS-232Cなどの，普段はぬきさしを行なわないようなものを背面に配置し，マ



《写真1》3.5インチFDDを2基標準搭載。ベーシック・モデルには絶対必要な装備だ



《写真２》リアパネル部。左からアナログRGB，LINE OUT，プリンタ，RS-232C，標準拡張スロット

ウス・インターフェースを右側面に持ってくるなどの配慮がなされています。

さらに，頻繁（ひんぱん）に使うと思われるスピーカのボリュームや，クロックの切り換えスイッチも，右側面に配置されています。このクロックの切り換えというのは，たとえば10MHzでゲームをすると速くてしかたがないときなどに，6MHzに変えて速度をゆっくりにするというような使いかたをするものです。昔のソフトを使うときなどに，クロックが速いと正常に動作しないことがあるので，その際にも使うことになるでしょう。普段は10MHzに固定しておいてよいと思います。

このように，全体的なデザイン・バランスの中に，使う人を意識した細かい配慮がうまく織り込まれているところが，PC CLUBの特徴です。

みんなで楽しく使う

みなさんはパソコンに対して，どのような考えを持っているのでしょうか。

『パソコンはややこしくて，難しいもの』という観念は，パソコンが登場してから十数年たった今でも，人々の一般常識として深く根付いているようです。

つまり，パソコンに興味があるけれど，自分で使うにはややこしいみたいだし，使いこなせそうもない，と思っている人がかなりいるのではないでしょうか。

しかし，PC CLUBはあえてこの常識に立ち向かい，『パソコンは誰もが簡単に使え，楽しいものである』という考えを提唱しています。

コンピュータを学ぶために，コンピュータに必死にかじりつくよりも，PC-9801シリーズの豊富なソフトを使いながら，だんだんと慣れ親しんでいく過程の中で，コンピュータの使いかたを徐々に学べばよいのです。そのほうが，より楽しくより簡単に学べるはずです。

PC CLUBは，パソコンの一般家庭への普及をはかっていると思われます。家族みんなでワイワイとゲームをやる，ワープロのかわりに使う，お父さんが家で会社の仕事をやるのに使う，お母さんが家計簿がわりに使う，教育ソフトを使って学校の勉強をする…などなど，使いかたはいくらでもあります。これらのさまざまな使いかたに対応でき，誰にでも手軽に扱えるのは，高機能と低価格をあわせ持ったCLUBならではのメリットでしょう。

PC CLUBは，『ファミコンもいいけど，コンピュータについてちょっと勉強してみたいな』と思っている人や，本格的にパソコンをはじめたい人に，やさしいパソコンなのです。

まとめ

今回は，『PC CLUBの性能を探る』ということで，カタログだけではわからない部分を書いてみたのですが，みなさんにこのパソコンのよさが少しでも伝わればうれしいですね。

最後に，まとめとして，PC CLUBの主な特徴を五つのチェック・ポイントで示してみました。

『これがPC CLUBだ！』５箇条

①とにかく低価格
②98シリーズのソフトが使える
③入門用に最適（家族で使える）
④キーボード一体型のコンパクト設計
⑤サウンド機能内蔵

といったところではないか思いますが，いかがでしょうか。

次回は，実際にいくつかのソフトウエアをPC CLUBで動かした結果をレポートしてみたいと思います。



《写真３》PC CLUBのパッケージの内容。必要十分なものが揃っている

注　釈

（※注１）
PC-9801シリーズのベーシック・モデルの価格は，だいたい30万円前後が標準であり，PC CLUBの168,000円という価格設定は，家庭への普及を本格的に考えたものといえます。

（※注２）
YAMAHAが発売した波形合成のシステム。DX-7を代表とするさまざまなシンセサイザがこの方式を採用している。正弦波を歪ませたり，足し合わせたりしてこの世に存在するすべての音をシミュレートできる。

（※注３）
PC-9801シリーズで使えるメディアには，5インチと3.5インチの２種類があり，今のところは単価が安い５インチが主流。しかし，最近ではノート型パソコンのように本体の小型化のために3.5インチを搭載するマシンが増えている。PC CLUBは3.5インチFDDを搭載する。

（※注４）
種類が豊富で安価なPC-9801シリーズの拡張ボードが，ほとんどそのまま使える。

（※注５）
1978年に発売された，日本電気のベストセラー機。PC CLUBとほぼ同じようなキーボード一体型のデザインで，CPUにZ80を搭載していた。価格は168,000円とPC CLUBと同じ。

初めての人にもベテランにもおすすめできる!!
9,800円!!の
日本語ワープロ＋グラフィック＋通信の統合ソフト!
「ユーカラWAVE」

クレオ

問い合わせ先
㈱クレオ
インフォメーション・センター
〒108 東京都港区芝浦4－9－25
芝浦スクエアビル
☎03－3456－4630

PC-9801シリーズ用3.5／5インチ2HD

価格9,800円　　筆者・原田キン太

筆者がシャープの８ビット・パソコンX1を使っていたころ，使っていたワープロ・ソフトは「ユーカラJJ」でした。もちろん他にも８ビット・パソコン用のワープロ・ソフトはありましたが，それらと比べてユーカラは印刷機能が豊富だったので，たいへん重宝したものです。

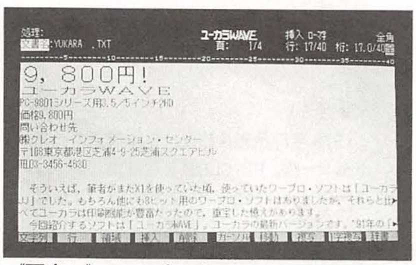
今回紹介するソフトは「ユーカラWAVE」。ユーカラの最新バージョンです。新しく誕生した「ユーカラ」どんなソフトなのか，さっそくチェックしてみましょう。

ワープロ機能

「ユーカラWAVE」の中核となるのがワープロ機能です。グラフィック機能や通信機能はワープロの状態から呼び出される形で起動されます。

ワープロ・ソフトの重要なポイントの一つ，日本語入力をつかさどるFEP（フロント・エンド・プロセッサ）は，クレオのオリジナルですが，インストール時に一太郎Ver.3でおなじみのATOK6も選択できるようになっています。

価格１万円以下の廉価ワープロ・ソフトというと，基本的な機能のみ，ということも多いのですが，これは機能が豊富なのが特徴で，罫線や網かけ，文字の大きさなど選択の幅も広いので，見栄えのある文書を作れそうです。



《写真１》ワープロ時画面

機能の全部をここで紹介することはできませんが，アンドゥ機能，計算機能，マクロ機能などの機能がおもしろいと思いました。

●アンドゥ機能

アンドゥ機能というのは，今行なった操作を取り消して一手前に戻す機能です。たとえば，かなり速いペースで文章を打ち込んでいるときに，〝かんじ〟というかな文字を〝漢字〟に変換するはずのところを誤って〝感じ〟と変換して確定してしまったというようなトラブルがよくあります。

「ユーカラWAVE」ではESCキーを押すことで，順に一つずつ操作をさかのぼれるので，〝感じ〟を〝かんじ〟に戻せます。ここで再度変換すれば，最初の思惑どおり〝漢字〟という文字を得ることができます。

人間に誤操作はつきものですから，まちがってもすぐにそこから復旧できる配慮がしてあるのは，とても親切だと思います。

●マクロ機能

「ユーカラWAVE」には一連の操作手順をマクロとして登録し，簡単なキー操作で呼びだせる機能があります。

あまり，複雑なことはできませんが，同じ操作手順を何度も繰り返さなければならないときに威力を発揮します。

マクロにはつぎの３種類あります。

①キー・マクロ
　14操作までの手順を記憶できる。一度登録すれば「ユーカラWAVE」を終了しても消えないのが利点。登録済みの文字列マクロを呼び出すほかは，キー・マクロ中で他のマクロを呼び出すことはできない。

②一時キー・マクロ
　キー・マクロの手順の中でさらに登録済みの文字列マクロやキー・マクロを呼び出すこともでき，複雑・高度なこともできるのが利点だが，「ユーカラWAVE」を終了すると消えてしまう。

③文字列マクロ
　最大64文字までの文字列を登録して呼び出すことができる。

◇

文章を書いているとき，同じような操作を何度も繰り返しているなと思ったら，マクロに登録してしまうと，とても楽です。

たとえばキーマクロの使いかたですが，一つのキーに一つのマクロを割り当てることができます。CTRLキーを押しながら＿（アンダー・バー）を押すと，どのキーに登録するか聞いてくるので登録したいキーを押します。これでマクロの登録がはじまり，以後のキー操作（14操作まで）がマクロとして記憶されます。

登録を終了するには再度，CTRLキーと＿キーを押します。

この原稿は「ユーカラWAVE」で書きましたが，文章に漢字と半角のアルフ

アベットが入り交じっているので，頻繁（ひんぱん）に日本語フロント・エンド・プロセッサの入力モードを切り換えなければなりません。これをキーマクロに登録してしまえばそれがワンタッチでできてしまうわけです。

グラフィック機能

グラフィック機能は，ワープロを使っている状態でSHIFT+f・2キーを押すだけで，すぐに使えます。

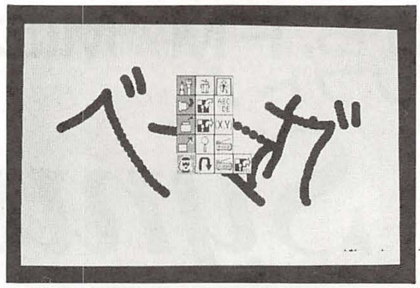
各種機能の選択は，マウスの右ボタンを押すとマウス・カーソル付近にメニューが現れるので，それで行ないます。それぞれのメニューはさらにサブ・メニューを持つ階層構造なので，一見するよりは複雑ではあるものの，全体的にとてもシンプルです。

また，今回は試せなかったのですが，絵を描く機能だけでなく，イメージ・スキャナ（カラー対応）も使えますし，他のグラフィック・ソフトの画像ファイルも読み込みが可能です。

それから，「ユーカラWAVE」では絵と文字の重ね合わせができます。**写真4**の印字サンプルは「ユーカラWAVE」で理科の試験問題を作った例ですが，この他にもレポートや企画書を書いていて，図解によるわかりやすい説明をしたい……なんてこともあると思います。

この重ね合わせを利用すれば，そんな図解もバッチリできてしまいます。

まず，絵の部分だけをグラフィック機能で作っておき，一度セーブします。そしてワープロの文書にセーブした絵を貼り込みます。その後ワープロに切り換えて，絵の上から文字を書けばよいわけです。

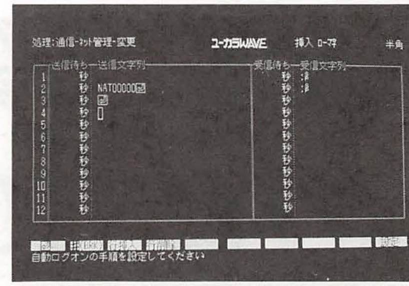


《写真2》グラフィック機能

通信機能

ワープロの状態から，SHIFT+f・1キーのワンタッチで通信機能が使えます。この通信機能は，オート・ログイン機能（自動的に電話をかけ，ネットに接続する機能），アップ／ダウンロード（作った文書を通信で送ったり，通信の内容をディスクに保存する機能），XMODEMとYMODEM（マシン語プログラムなどのバイナリ・ファイルを送受信するための方法），画面の逆スクロール（スクロールして画面から消えてしまったメッセージをもう一度戻して読める機能）など，最近のパソコン用通信ソフトに見られる機能はほとんど網羅している平均的なものです。

「ユーカラWAVE」の場合，ワープロで作った文書を通信で送ったり，通信した内容を作成中の文書に付け加えたり，というふうに通信機能とワープロ機能でお互いを積極的に利用できるのが特徴です。最近の通信ソフトはアップ／ダウンロードのとき便利なように簡単なエディタを装備しているものも多いのですが，「ユーカラWAVE」ではその役割りをワープロが担っている，という形になっています。



《写真3》オート・ログイン設定画面

●オート・ログイン機能

「ユーカラWAVE」のオート・ログイン機能は**写真3**のようにタイム・テーブルに待ち時間と受信／送信文字列を書き込んでいくわかりやすい方式です。

通信ソフトでも複雑なものになると，独自のプログラム言語でオート・ログインどころか，アクセス後，決められたファイルをアップロードし，必要な情報をダウンロードしてネットを抜けて回線を切るところまで全部自動でできるものもあるのですが，この方式にもコンピュータとモデムの電源を自動的にオンにできないという弱味があります。結局，人手が必要なわけで完璧とはいえません。

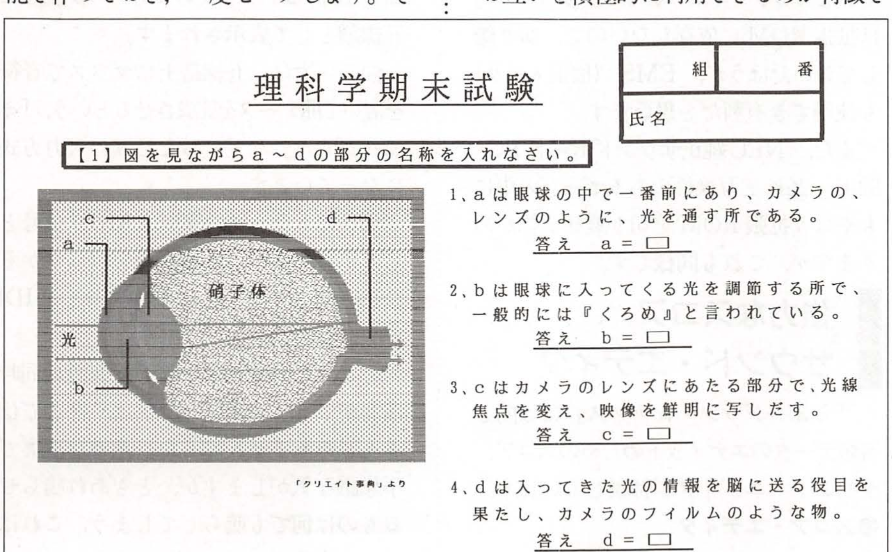
また，完全にネットへのアクセスの手順を自動化した通信ソフトを紛失し，それを第三者に悪用されたら大変です。自動化するのはネットに電話をかける手順だけにしておくのが一番賢明だと思います。ですから，「ユーカラWAVE」のオート・ログイン機能は必要十分といえるのではないでしょうか。

◇

廉価ソフトということで，ソフトの機能や操作性を切り詰めるようなことをせず，低価格ながらあくまで高機能・操作性で押していく姿勢は，前向きで好感が持てます。「ユーカラWAVE」が他の廉価ソフトを脅かすのは間違いありません。

◇

ユーカラWAVE動作環境
PC-9801シリーズ：メモリ640kB以上＆マウス（バス・マウスシリアル・マウス両対応）



理科学期末試験

組　番
氏名

【1】図を見ながらa～dの部分の名称を入れなさい。

「クリエイト事典」より

1、aは眼球の中で一番前にあり、カメラの、レンズのように、光を通す所である。
答え　a＝□

2、bは眼球に入ってくる光を調節する所で、一般的には『くろめ』と言われている。
答え　b＝□

3、cはカメラのレンズにあたる部分で、光線焦点を変え、映像を鮮明に写しだす。
答え　c＝□

4、dは入ってきた光の情報を脳に送る役目を果たし、カメラのフィルムのような物。
答え　d＝□

《写真4》サンプル・プリント（エプソンAP-850使用）

ワープロを使いながら，FM/MIDI音源の演奏が聞ける音楽ソフト！

Music Synups

●ボーステック

PC-9801シリーズ用3.5/5インチ2HD

ローランドMT-32，CM-32L/64対応

価格15,000円

●by Malt

ボーステックから発売された「ミュージック・シナプス」は，PC-9801シリーズの内蔵FM音源や外部MIDI音源を演奏する音楽ソフトです。

単にこれだけなら，別に珍しくないのですが，それだけではなく，なんと「ミュージック・シナプス」はミュージック・ドライバ部分だけをメモリに常駐させ，他のアプリケーションを実行しながら演奏できます。

手持ちのソフトにBGMがついてしまうという新しいアイデアですね。それではさっそくチェックしてみましょう。

ミュージック・シナプスの構成

パッケージを開けると，マニュアルが3冊とシステム・ディスクが1枚入っています。マニュアルは3部構成です。

①ガイダンス・ブック

インストールのしかた，スコア／サウンド・エディタのおおまかな操作，MS-DOS上から曲データを演奏する方法など，「ミュージック・シナプス」を買って，まず最初に見るべきマニュアルです。

②ユーザーズ・マニュアル

「ミュージック・シナプス」全般にわたって詳しく説明したマニュアルです。

③リファレンス・マニュアル

「ミュージック・シナプス」の核心ともいえる「ミュージックBIOS」や曲・音色データなどのファイル構造に関する，よりつっこんだテクニカルなマニュアルです。

リファレンス・マニュアルでミュージックBIOSの仕様が公開されているのは，特筆してよいでしょう。

「ミュージック・シナプス」をプログラミングに利用できる余地が作られているわけで，自作のプログラムに「ミュージック・シナプス」を組み込んで使ってみたい人など，自らプログラミングするユーザーには魅力的だと思います。

内蔵FM音源，MIDIと音源を選ばない音楽ソフト

「ミュージック・シナプス」は，内蔵のFM音源と外部MIDI音源を両方使えます。これは「ミュージック・シナプス」が起動するときに自動的にシステムの状況をチェックして，これらの音源の装備されているもの（FM音源か，MIDI音源か，それともその両方か）を使える状態になります。

それから，あらかじめFM音源を搭載した機種の多くはディップ・スイッチの設定で拡張ROMを切り離せるようになっていますが，「ミュージック・シナプス」は拡張ROMに依存しないので，切り離しておいたほうが，EMS（拡張メモリ）も使用でき有利だと思います。

また，NEC純正サウンドボードPC-9801-26Kと互換性のあるボードの中にもやはり拡張ROMを切り離せる物がありますが，これも同様です。

強力なスコア／サウンド・エディタ

「ミュージック・シナプス」には曲と音色データのエディットのためのスコア／サウンド・エディタが付属しています。

●スコア・エディタ

曲データ入力のためのスコア・エディタです。このモードでは曲データの作成，編集，演奏などができます。



《写真1》パッケージ

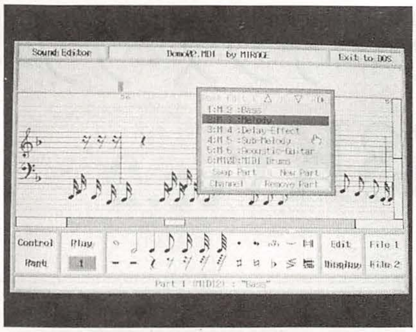
スコア・エディタが立ち上がると，全部で16あるトラックのうち一つが画面に五線譜として表示されます。

曲の入力は，五線譜上にマウスで音符を置いて曲データを完成させるという，「ミュージくん」などでおなじみの入力方式になっています。

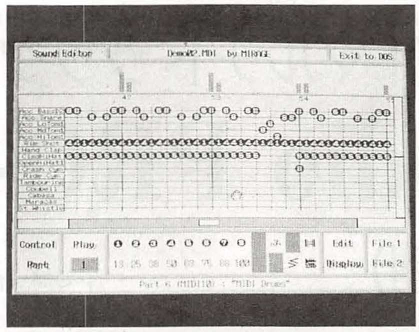
個々のトラックの演奏はMIDI信号として出力するか，内蔵音源を鳴らすかそれぞれ設定できますから，内蔵音源とMIDI音源の同時演奏も可能です。

ところで内蔵音源とMIDI音源の同時演奏ができる音楽用ソフトは，今まではとんどありませんでした。意外な事実で不思議な気がしますが，ともあれ鳴らせるものは何でも鳴らしてしまう，これは正しい姿勢といえるでしょう。

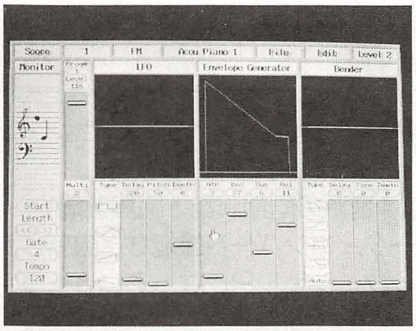
リズム・トラックのデータ入力は他の



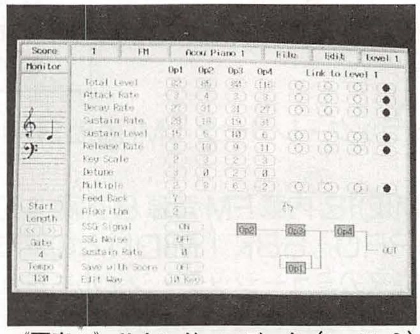
《写真 2》スコア・エディタ



《写真 3》スコア・エディタ（ドラム・モード）



《写真 4》サウンド・エディタ（レベル 1）



《写真 5》サウンド・エディタ（レベル 2）

トラックと少し違っており，格子に黒丸を並べる方式です。リズム楽器の対応はローランドMT／CM用ですが，もちろん変更可能です。

それから，データ入力全般にわたって，たとえば曲データを間違えて入力しても，マウスの右ボタンを押せば直前の状態に戻せる（アンドゥ機能）機能があるのは便利だと思います。細かいことですが重要なポイントです。

●サウンド・エディタ

スコア・エディタの左上の「Sound Editor」という文字をクリックするとサウンド・エディタ・モードになり，マウスの操作で音色を作ったり，変更したりできます。

サウンド・エディット・モードはレベル1と2にわかれていて，レベル1は視覚的・感覚的な操作が可能で，レベル2はすべてのパラメータを直接数値で扱えるというように，それぞれ違ったアプローチで音色エディットできるのが特徴です。

音色エディットのパラメータは内蔵FM音源を中心に作られていますが，いくつかのパラメータはSSG音源やMIDI音源にも有効になっています。

とくにレベル1でFM音源とSSG音源をまったく同じ感覚でエディットできるのはおもしろいと思います。単調になりがちなSSG音源の音もソフトの力でずいぶん表情豊かになりました。

メモリにミュージック・シナプスを常駐させてみた

冒頭にも少し書きましたが，「ミュージック・シナプス」はメモリ上に居座り（常駐して），曲を演奏したままの状態で他のソフトを実行できます。

たとえば，内蔵FM音源や外部MIDI音源のBGM付きでワープロで文章を書くとかいったことができるのです。

常駐させるのは簡単で，ソフトの実行前に，

SYNUPS
SYNPLAY
SYNLOAD　曲名

とするだけで，ずっと曲を演奏し続けます。

まあ，無制限にどのようなソフトとども同居できるわけではありませんが，一太郎，松，アシストカルク，ユーカラWAVE，Vzエディタなどで試してみたところ，動作が気持ち遅くなったかな？という感じがある程度で，手持ちのソフトによる実験ではほとんど大丈夫でした。タイマ割り込みに独自に介入するソフト，メモリに十分余裕がないソフトでない限り正常に動作するはずです。

ミュージック・レコンポーザ・シリーズのデータをコンバートして使える

音楽ソフトごとにデータ形式が違うので，同じ曲のデータを音楽ソフトと同じ数だけ持っている……，こんなのは合理的ではありません。そのため，最近の音楽ソフトは他の音楽ソフトから曲データをコンバートして使えるようになっているものが多いのですが，「ミュージック・シナプス」も例外でなく，カモンミュージックのミュージック・レコンポーザ・シリーズの曲データ（.MCPという拡張子がついたファイル）をコンバートして使うことができます。

レコンポーザ・シリーズは数値入力中心のシーケンス・ソフトですが，手弾き入力もできるなど機能が豊富なので，「ミュージック・シナプス」と組み合せて使い，データのコンバートを積極的に活用すれば，いろいろ応用がききそうです。

データ・コンバート機能は，非常に有用なのでもっと対応ソフトを増やして欲しいと思います。

ぜひ作って欲しいのが「ミュージくん」のデータ・コンバータです。これがあれば，かなり大きな恩恵に預かれるはずです。期待しています。

最後に

書き忘れていましたが，サンプル曲の曲数が多く，質が高いのには驚きました。デモ曲4曲，ボーステックの銀河英雄伝説に使われた曲が13曲，計17曲がサンプル・データとして入っており，単純にこれを聞いていてもかなり楽しめます。

CDの2枚組み位のボリュームはあるようです。また，デモ曲はMIDIとFM音源のアンサンブル曲であるDEMO04を除いて，MIDIバージョンとFM音源バージョンが両方収録されているのも，親切さを感じました。

どの曲も力作で，特にDEMO03のピッチベンドを多用した演奏はスゴイ！テクニック的に学ぶものがあると思いました。

■動作環境

PC-9801シリーズ（初代PC-9801，U／LT／XAは不可），要マウス

X 68000用MIDIマルチトラック・シーケンス・ソフト

Music Studio PRO-68K Ver.2

価格28,000円（税別）

● Written By 6st.Inv.

問い合わせ先
シャープ
本社：〒545 大阪府大阪市阿倍野区長池町22－22
☎06－621－1221
東京支社：〒162 東京都新宿区市ケ谷八幡町8
☎03－3260－1161

X68000用のMIDIマルチトラック・レコーダ「MusicStudioPRO－68K」がバージョン・アップされました。

　このバージョン・アップでは，MIDI＆内蔵FM音源＆内蔵ADPCM音源の同期演奏・編集機能や，ミュージカル・プランのMusicPRO－68K［MIDI］との双方向データ・コンバート機能などの新しい機能が搭載されました。また，従来のミュージック・シェルもミュージック・シェル2となっていっそう使いやすくなったほか，各部の操作性が改良されています。

Music Studioとは

　X68KにMIDIボードが登場したのを受け，マルチトラック・レコーダとして発表されたのが「MusicStudioPRO」です。

　トラック数24，リアルタイム・レコーディング用の数々の機能というレコーダとしての基本を押さえたうえで，フルマウス・オペレーションを可能にするミュージック・シェルを採用しています。

　ミュージック・シェルは，このソフト最大の特徴で，マルチ・ウィンドウ＆大画面による見とおしのよい，優れた操作環境を実現しています。

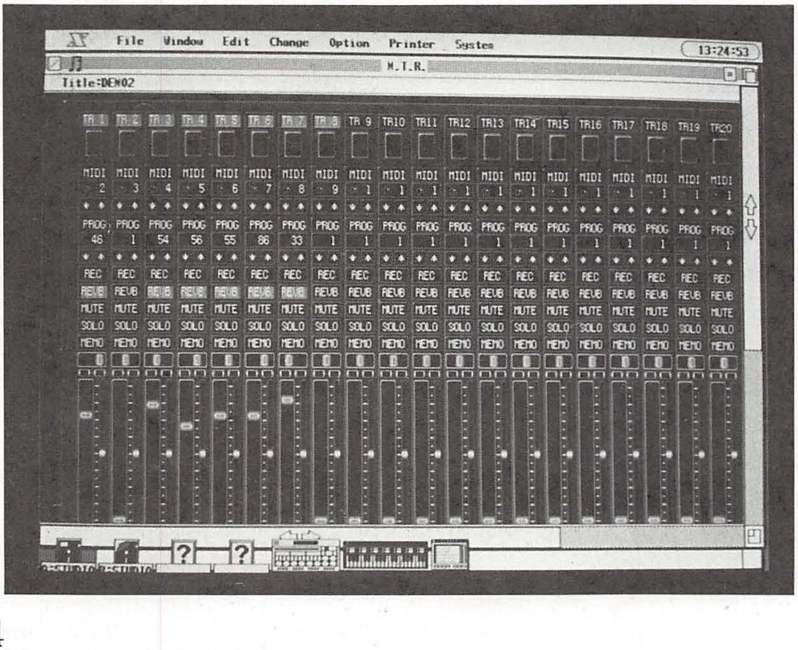
見通しのよいミュージック・シェル

　MusicStudioの顔ともいえるミュージック・シェルは，マルチ・ウィンドウ＆横方向ワイド画面構成によって，複数の情報を適宜表示できるようになっています。

　マルチ・ウィンドウについてはX68000に標準添付のビジュアル・シェルとコンパチとなっているため，ビジュアル・シェルに慣れている人であれば，ウィンドウ関係の操作に戸惑うことはありません。

　また，横方向は1024ドット分の画面が用意されているため，マウスによってスクロールできます。

　この二つの機能によって，必要な情報をユーザーの指定した並べかたで画面上に表示できるわけです。これは，非常に便利で能率が格段によくなります。とくに，ステップ・エディットなどのエディットが簡単になりミスが減ります。



《写真1》マルチトラック・レコーダ画面。24トラックのMIDIレコーダ。グラフィックによる情報表示＆マウス・オペレーションによって簡単に操作できる

リアルタイム・レコーディングを支える数々の機能

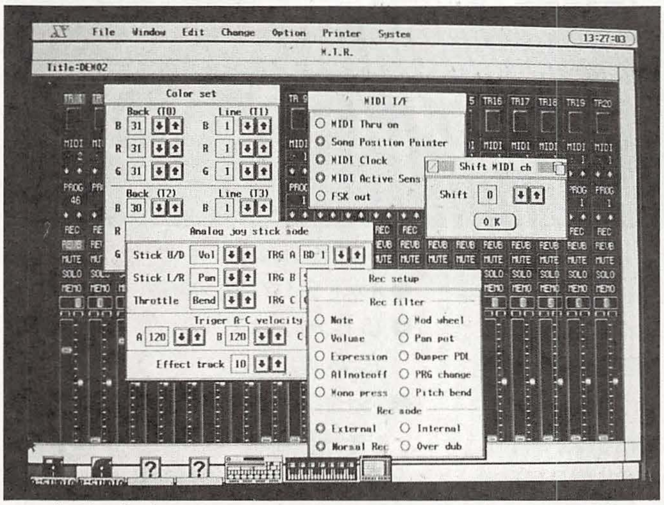
　MusicStudioには高度なリアルタイム・レコーディングを可能にする数々の機能が搭載されています。

　部分的な記録を可能にするパンチイン・アウト機能，人間が演奏することによる時間的誤差を打ち消すクオンタイズ機能，余分なデータを記録しないようにするMIDIデータ・フィルタなどの機能があります。さらに，ミキシング機能により，ノート（音程，音長）情報，ベロシティ（音量）情報を別々に録音した後に混ぜ合わせられます。

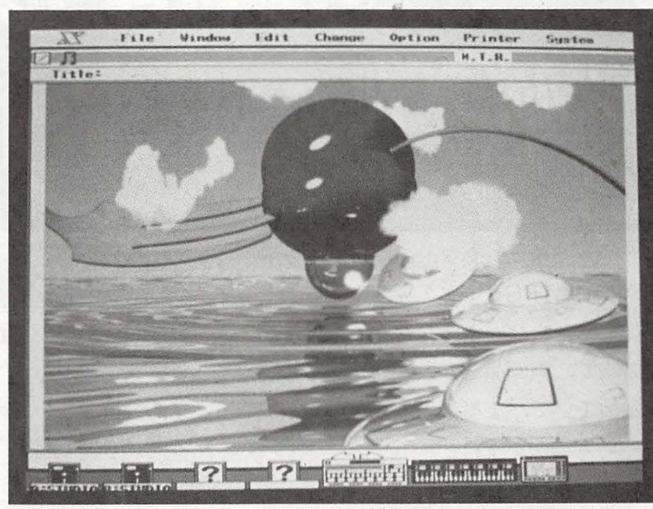
　また，最大MIDI16チャンネルを同時記録できるので，他のパソコンから出力されるMIDIの演奏情報をそのまま吸い取れるというワザもできます。

Ver. 2になって

　Ver. 2には便利な三つの機能が新たに



《写真2》各種ウィンドウを表示。ウィンドウをうまく配置すれば作業能率も大幅アップ。横方向のスクロールも便利。ステップ・エディット時などには関係箇所を表示しておくと効果的だ



《写真3》＊.PICデータを表示。グラフィックを表示できる。データとしてはPICファイルなどがサポートされている。お遊び的な機能

サポートされました。

①MIDIと内蔵音源の同期演奏

X68Kに内蔵されているOPMはそれ自体立派な音源で，音色によっては十分なレベルの音をだせます。Ver2になって，このOPMや同じく内蔵されているADPCMを音源として使えるようになっています。音声出力をなんらかの方法で混ぜる必要はあるにせよ，音源ユニットが一つ増えた感じがします。また,従来のX68K本体によるサウンド・データを取り扱えるようになりました。

②MusicPRO［MIDI］とのデータ・コンバート機能

Ver.1でもMusicPROの「＊.MUS」ファイルをコンバートする機能はありましたが，Ver. 2では録音したデータを「＊.SCO」ファイルにもコンバートできるようになりました。つまり，レコーディングしたデータを楽譜の形に変更できるわけです。

大がかりなエディットをする場合はこのような方法で，MusicPRO上にデータを持ってきたほうが便利です。

③エディット機能の強化

Ver.1では パターン単位のエディット機能などのエディット機能は貧弱でした。しかし，Ver. 2では小節単位のエディット機能などが使えるようになりました。また，トラック・パターン単位でのデータ・セーブ機能がついたことによって，データのライブラリ化ができるようになりました。

このような機能が搭載されたことによって，MusicStudio上である程度のエディットができるようになっています。

これら以外にも，サイバースティックをドラムパッド化する機能，グラフィック・データを表示する（各種フォーマット対応）機能など楽しい機能も新たに増えました。

強力なデータ・コンバート機能

MusicStudio PRO Ver 2では，次のファイルをコンバートできます。

①MusicPRO［MIDI］のMUSファイル

②Music PROのMUSファイル

③OPMDRV.XのOPMファイル

とくに，ミュージック・データとしての標準といえるOPMファイルが使えるようになったことは，Music Studioの守備範囲が格段に広がったことを示しています。

また，ADPCM対応のOPMD用のファイルもサポートできるようになっています。

統合化されるX68Kの音楽環境

MusicStudioのバージョン・アップは機能面の改良による使い勝手の向上という効果もあるのですが,一番の効果はMIDIと本体音源が独立していたのを統合化したということではないでしょうか。

さまざまなデータ，さまざまな音源をそれぞれ区別することなく扱える，ということによる利点は計り知れないものがあります。

今後のX68Kミュージック・ワールドの発展に重要な働きをするソフトといえそうです。

用語解説

● MIDI

Musical Instrument Digital Interfaceの略称で，音楽データを転送するインターフェース＆プロトコル＆データ・フォーマットの国際規格です。

MIDI対応の機器同士はMIDIコネクタをMIDIケーブルで接続することによって音楽演奏情報などをやりとりできるようになります。パソコンにMIDIインターフェースを接続すれば，自動演奏などのパソコンの特徴を生かした音楽演奏ができます。

● MIDIマルチトラック・レコーダ

MIDI演奏データを記録するプログラム（機器）です。たとえば，MIDI楽器を演奏し，そのときに送られてくるMIDIデータを記憶すれば，そのデータを再生することによってそのときの演奏を再現できるわけです。

MIDIの演奏データは複数のチャンネルにデータを送るために，チャンネル情報を付加できるようになっています（このデータはこのチャンネルに対するものだ，ということを示す）。

このチャンネル情報を利用して，個々のチャンネルにデータ・バッファとなるトラックを割り振り，チャンネルごとに独立してデータを記録・再生する機能を持つものをMIDI「マルチ・トラック」レコーダと呼びます。24トラックということは24のチャンネルのデータをチャンネルごとに記録・再生ができるということになります。

● OPM

X68Kに内蔵されているFM音源で，4オペレータ構成，8重和音，ステレオ出力が可能というものです。

● Music PRO

X68K用の楽譜エディタで，ワープロ感覚で楽譜の編集ができるようになっています。これは，本体のFM音源にのみ対応していますが，MIDIに対応したものとしてMusic PRO［MIDI］があります。

マイコンソフト開発室「なにわ通信」増刊号

XMD-1 XAV-1S ユニット関連スペシャル

さて，マイコンソフトの周辺ユニット「XMD-1RGB」と「XAV-1S」を発売してからだいぶんたちました。おかげさまで，両商品とも大好評。品薄状態になっていて，まだ手に入らない人もかなりいるようですね。

ちょっと特殊な商品だったためか，使いかたや対応など，多くのご質問をいただきました。

そこで，みなさんの疑問にまとめてお答えすべく，私こと不肖K村がここにペンをとる，いやキーを叩くことを決意しました。

ちょっとわかりにくいと思ったところをコラムにまとめてあるので，そっちも参考にしながら読んでください。

もう手に入れて使っている人も，これから買おうとしている人にも，きっと役に立つと思いますよ。

それでは，いってみましょうか……。

「XMD-1RGB」ってなんだ？

メガドライブの画面をパソコン用のRGBモニタで見れるように，映像信号を変換する装置です。メガドライブの背面にある〝A／V OUT〟に接続すると，水平同期15k Hzのアナログ RGB信号(15ピンと21ピン用）を出力します。

すでに多くの反響をいただいていて，ユーザー登録カードのアンケート結果は9割近くが「きれいな画面に満足」と回答。「不満」もありましたが，大半が「モニタが24k Hzなので映らない」でした。箱にも対応説明は書いてあるので，買うときにはくれぐれも注意してくださいね。



▲ XMD-ⅠRGB

購入前に注意してほしいのは……

- メガドライブ以外の機種には使えない。
- 15ピンまたは21ピン・アナログRGBモニタ専用。
- 15ピンRGBモニタは水平同期(スキャンモード) 15k Hzを使用。24k Hzや31k Hzなどの高解像度専用モニタは使えない。
- モニタ接続ケーブルは別売。
- 21ピンRGBの接続にはMSX用の8ピン-21ピンRGBケーブルを使用。（「CU-14FA」には対応していません）
- 15ピンRGBはステレオ・ミニプラグの接続コードを使えばステレオ音声出力可能。21ピンRGBではモノラルのみ。
- ステレオ接続のためのコードは抵抗の入っていないものを使用。
- PC-9801シリーズ用に市販されている，15p-21p変換ケーブルは使えない。

以上です。

つぎにユーザーのみなさんから，いただいたご質問にもお答えしてみましょう。

Q.どうして接続ケーブルが別売なの？

A.15ピン・モニタにはケーブルがじか付けになっているものもあるためです。

Q.21ピン用の出力はなぜ8ピンにしたのか？また，なぜ21ピンはステレオ対応になっていないのか？

A.21ピン用の出力をMSX用の8ピン・コネクタにしたのは，21ピンー21ピン・ケーブルよりはMSX用のケーブルのほうが入手しやすく安価なことが主な理由です。ステレオ対応は，あくまでオマケ的な機能と考えていたので,上記の理由が優先されたわけです。

Q. シャープ「CU-14FA」(21ピンRGBモニタ)ではなぜ映らないのか？

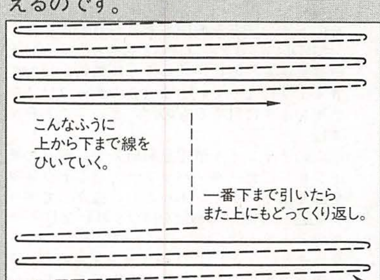
A. 「CU-14FA」の仕様が一般的な21ピンRGBのものと一部異なっていたためです。

Q.画面に縞がはしる。画面が消える。

A. 出力信号が強めになっているので,「輝度」調節ツマミなどで明るさを下げてみてください。

●モニタのしくみ

モニタなどの映像は，Ⅰ個の光の点で画面を塗りつぶすようにして（「走査」と言う）描かれています（第1図)。一見すると，これでは画面にならないように思えますが，Ⅰ回の走査がⅠ／60秒と速いので，人の目には残像で画面になって見えるのです。



《第1図　画面走査》

このとき光の点を横方向に動かすための信号を「水平同期信号」，縦方向に動かすための信号を「垂直同期信号」と呼んでいます。

色の信号は赤（Red)，緑（Green)，青（Blue）の光の三原色（RGB）にわけられ，同期信号に合わせて「光の点」の色を変化させます。

こうしてカラー映像ができあがるわけです。

●映像信号の種類

テレビもモニタも電気信号を映像に変える機械ですが，その信号にはいろいろな種類があります。そして，信号の種類がちがうとその信号に対応していないモニタは映像を再生できません。

分類のしかたにもいろいろあるのですが，信号の分離方式でわけてみましょう。

- ・コンポジット信号・ビデオ信号など（すべての信号をⅠ本の線で送る）
- ・S映像信号（色信号と同期信号などをわける）
- ・アナログRGB信号（さらに色信号をRGB三色にわける）（この中でも，さらに同期信号をわけるもの，コネクタの形状のちがいなどがあります）


《第2図》15Pコネクタと21Pコネクタ

- ・デジタルRGB信号（RGBをデジタルで処理。8色のみ）

●モニタの解像度

パソコンの映像信号は，漢字表示やグラフィックスのために，一般のテレビよりも細かい表示が必要になります。そこで，水平同期信号を一般の15k Hzより高い24k Hzや31k Hzで出力して「解像度」を上げる場合があります。

この「高解像度」映像信号は，対応しているモニタでないと映りません。このため，パソコン用のモニタは，機種によって対応している解像度が異なっています。メーカーによって対応の表記がまちまちなので代表的なものをまとめてみました。

水平同期信号（スキャンモード）	表記例
15k Hz	200ライン 標準解像度 低解像度
24k Hz	400ライン 2000文字対応 ハイレゾリューション
31k Hz	520ライン ハイレゾリューション

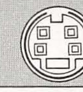
●S端子

S端子とは，大型AVテレビなどについている，高画質映像のための端子です。

色信号（C信号）と同期信号＋輝度信号（Y信号）にわけて送るので，色のにじみなどがなくなり鮮明な映像が得られます。

VTRやLD，BSチューナーなど，S端子対応のAV機器につなぐと，従来のビデオ映像とは格段の高画質映像が実現します。

端子は4ピンミニDINという**第3図**のような形状をしています。



《第3図》S端子

「XAV-1S」ってなんだ？

RGB-S変換ユニットといっても，ピンとくる人は少ないかもしれません。

パソコンなどの15ピンまたは21ピンのアナログRGB出力信号を，大型AVテレビなどについているS端子用の信号またはビデオ信号に変換するユニットです。



▲XAV-1S

では，購入前の注意を……

- ●変換できるアナログRGB信号は水平同期15k Hz（200ライン，標準解像度）のみ。24k Hzや31k Hzなどの高解像度出力は使えない。
- ●15ピンまたは21ピンのアナログRGB出力専用。
- ●接続ケーブル（RGBケーブル，S端子ケーブルなど）は別売。
- ●付属のACアダプタで電源供給。家庭用AC100Vコンセント使用。
- ●パソコンは使用できる場合とできない場合がある。PC-9801シリーズはほとんど使用不可能。
- ●X68000，FM TOWNSなどのパソコンで使用する場合は……

1. 映像のVTR録画はほぼ不可能。
2. ソフトによっては使用できない。
3. 高解像度ディスプレイも必要。

- ●メガドライブで使用するには，発売中の「XMD-1RGB」と接続ケーブルが必要。

以上です。

さて，こちらもユーザーのみなさんから，いただいたご質問にお答えしてみましょう。

Q.PC-9801シリーズでは使えないの？

A.PC-9801シリーズはディップ・スイッチで15k Hzの映像信号がだせるのですが，市販のソフトでこのモードに対応しているものがほとんどないため，ソフトを自作しない限り使えません。

Q.X68000やFM TOWNSは，なぜ高解像度ディスプレイも必要なの？

A.　ソフトによっては，はじめから15k Hzモードで立ち上がるものもあるのですが，はじめは31k Hzモードで立ち上がって，メニューやコンフィグレーションで15k Hzモードに切り換えるものもあります。これらは一度高解像度モニタにつないで立ち上げ，モード変更をしてからXAV-1Sにつなぎかえないと，画面が映りません。また，15k Hzモードを持たないソフトではXAV-1Sは使えません。

Q.パソコンだとVTRで録画できないの？

A.X68000やFM TOWNSなど，同期周波数がわずかにずれていて，録画できません。ただし，「裏ワザ」の項にあるように，X68000は「スーパーインポーズ・モード」でなら録画可能になります。

Q.どうして接続ケーブルが別売なの？

A.　使用機種によって必要なケーブルが異なるので，不要なケーブルのために値段が高くなるよりは……。と考えたのです。

Q.21ピンと15ピンのコネクタがついているが，21ピン－15ピンの変換はできるか？

A.　できません。商品の目的がまるっきりちがいます。

裏ワザ発見！

ユニットにも裏ワザがありました。なんちって，じつは開発スタッフも気づいていなかった使いかたを，ユーザーのかたからご報告いただいたんです。

- ●「XMD-1RGB」の21ピン出力では，音声にノイズがのりやすかったのですが，XMD-1RGBの〝STEREO IN〟にヘッドホンなどのジャックを差し込んでやると，このノイズを抑えることができます。
  （K村は，いまだにこの原理が理解できないでいます）
- ●「XAV-1S」をX68000と組み合わせて使う場合，従来ではビデオ録画すると画像が乱れてしまったのですが，OPT.2と＋キーを同時に押すと「スーパーインポーズ・モード」になって，普通に録画可能になります。ただし，市販のソフトなどで，このモードにはいることを禁止しているソフトでは使えません。

う～ん，この先まだまだ見つかるかもしれない。みなさんもおもしろい使いかたを見つけたら教えてくださいね。

ということで，少しは参考になったでしょうか？

では，「なにわ通信」で，またお会いしましょう。　(K村)

新製品クローズ・アップ

キーボード・アレルギーも解消する入力デバイス

NONキーちゃん(LKP1000)

PC-9801シリーズ対応

価格49,800円(税別)

問い合わせ先
ローレルシステムテクノロジー
〒101 東京都千代田区岩本町1-13-12 ☎03-3851-1572

前回は,「NON キーちゃん」の概要について説明しましたが,今回はオプションとして発売されている各アプリケーション専用項目入力シートについて触れてみたいと思います。「NON キーちゃん」にはあらかじめ MS-DOS 用のシートが付属していますが,この他に,各アプリケーションをより快適に使うための専用項目入力シートが用意されているのです。各アプリケーション専用の項目を持ったシートがあれば,パソコン入門者にとってはたいへん心強いものになるでしょう。

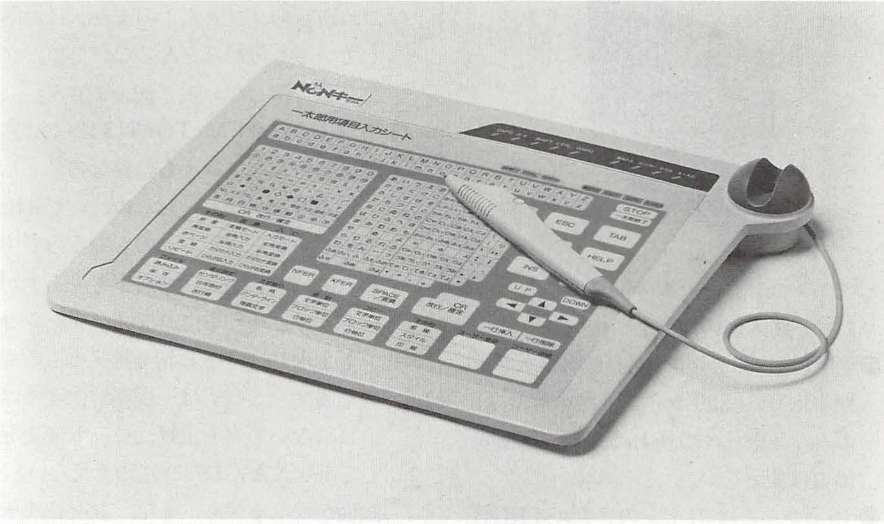
入門者に親切な入力デバイス

「NON キーちゃん」はパソコンに文字などを入力するデバイス(装置)ですが,**写真1**でわかるようにいわゆるキーボードではありません。ユーザーはシートに示されたアルファベットなどをペン先で押すことによって,文字を入力するのです。

標準添付のシートには,50音は〝あいうえお〟順,アルファベットは〝ABCD〟順に並んでいるので,パソコンのキーボードの配列に慣れている人は戸惑うかもしれませんが,パソコンにはじめて触れる人のことを考えると,このほうが親切ということなのでしょう。

キー入力だけではなく,「NON キーちゃん」のもっとも注目できる機能としてマウスとデジタイザになってしまうこともあげられます。

とくに,グラフィック・ソフトなどを使って絵を描く場合,マウスではペンなどで紙に描くような感覚が得られにくいという不便さがありました。しかし,この「NON キーちゃん」ならペンタイプなので,紙のペンで絵を描くような自然な感覚でグラフィック・ソフトを使うことができるでしょう。



《写真1》シートが差し替えられるボードとペンから構成される

また,座標を入力するデジタイザとしても使えるので,簡易CADなどのデータの入力の手間を軽減することもできそうです。

快適操作のオプション・シート

この「NON キーちゃん」はさまざまな使いかたができますが,中でももっとも注目されるのが,市場で人気がある各アプリケーション・ソフト専用に作られた項目入力シートです。**第1表**,**第2表**に現在発売されている,また今後発売予定のシート一覧を載せておきますが,一般のユーザーが日常使っているソフトの多くが網羅(もうら)されています。

それでは,この中から代表的なワープロ・ソフト「一太郎 Ver4.3項目入力シート」を使って文章を入力してみましょう。

● 一太郎 Ver 4.3用シート

一太郎は MS-DOS 上のアプリケーシ

ョン・ソフトの中でも大ヒットした，ジャストシステムの日本語ワープロ・ソフトです。「NONキーちゃん」のシートにはバージョン3.0のものも発売されているので，3.0を愛用しているユーザーも安心です。

実際に使ってみると，なるほど，確かにはじめてパソコンに触れる人や，はじめて一太郎を使う人にはたいへん便利なもののようです。

まず，**写真2**を見てください。

ワープロを使った作業の多くは文字や記号の入力です。パソコンのキーボードは慣れた人が入力すれば確かに早いものですが，初心者にとっては文字を探すだけでも一苦労というところでしょうか。

そこで，このシートではJIS配列ではなく，もっともわかりやすいＡＢＣＤ順，あいうえお順を採用しています。加えて，アルファベットには大文字，小文字の両方がシート上に示され，SHIFTキーを押さなくても素速く入力できるようになっています。

50音での入力が充実しているのも見逃せません。このシートを使うなら〝ローマ字かな漢字変換〟よりもダイレクトに〝かな漢字変換〟をすることをおすすめします。**写真2**のシートを見ればわかるように，ローマ字では面倒な〝きゃ，きぃ，きゅ〟などが一発で入力できるようになっているからです。

このほかにも，ワープロ・ソフトでは手間がかかる特殊文字入力（コード入力）がシート上で一覧になっているため簡単に入力できるなど，キーボード・アレルギーの人にはとくに支持されそうです。

このように説明すると，「NONキーちゃん」はいかにもパソコン入門者向けのデバイスと考えられそうですが，キーボードのブラインド・タッチができるほどパソコンを使い慣れた人でも重宝しそうな機能もあります。



《写真2》「一太郎Ver4.3」専用シート。価格は9,000円（税別）

一太郎に代表されるアプリケーション・ソフトの多くは，各機能をスッキリとさせるために項目別に階層でまとめています。たとえば，一太郎で一つのファイルを読み込むには，ESCキーでメニューを表示させ，そのメニューの中のファイルという項目を選択し，さらにそのファイルという項目の中にある読み込みという項目を選択しなければならないのです。

このように，ソフトが多／高機能化すればするほど階層が深くなり，作業が複雑化します。

これに対して，「NONキーちゃん」は使用頻度（ひんど）が高い機能については，メニューから階層を降りなくても一発選択できるようになっているのです。ファイルの読み込みや保存，カット＆ペーストなど，一太郎専用に作られたシートだけに，パソコン上級者もパソコンのキーボードと併用することで，操作が楽になるのが実感できるでしょう。

また，このほかに自分がよく使う機能を6種類まで，この一太郎シートに登録できるので，自分の使いかたに合ったシートを作ることもできます。

ソフトをより快適に使う

「NONキーちゃん」の各アプリケーション専用項目入力シートは，想像以上にソフトの操作環境をアップしてくれます。とくに，パソコンのキーボードに触れるのが苦手な人ほど効果があるといっていいでしょう。

また，キーボードが素速く打てるユーザーでも，グラフィック・ソフトでイラストを描いたり，CADソフトで図面を入力する場合には，ペンタイプのマウスとして，またデジタイザとして幅広く活用できそうです。

もちろん，「NONキーちゃん」を接続したままでキーボードもそのまま使えますから，必要がないときはちょっと立て掛けておけば，通常のパソコンとしても使えるのが嬉しいですね。

▼《第1表》現在発売中の項目入力シート一覧

一太郎Ver.3.0（ジャストシステム社）	AP-010
一太郎Ver.4.3（ジャストシステム社）	AP-011
花子Ver.1.2（ジャストシステム社）	AP-012
花子Ver.2.2（ジャストシステム社）	AP-013
CANDY 4（アスキー社）	AP-014
Z's STAFF Kid 98（アスキー社）	AP-015
シルエットVer.1.1(ジャストシステム社)	AP-016
Technote Ver1.1（アスキー社）	AP-017
Lotus 1-2-3 R2.2J（ロータス社）	AP-018

▼《第2表》発売が予定されているシートの対応ソフト一覧

The CARD 3	Ninja（忍者）3	ミュージ郎
まいとーくV.1.2	Microsoft Excel	新松・鶴
MIFES-98	dBASEⅢPLUS Ver.2.0J	直子の代筆Ver.2
オーロラエース	桐V2	パソコン電子手帳くん
Multiplan Ver.3.1	P1.EXE PLUS	AutoCAD
アシストカルク	PCA会計II	DYNAPERS
P1.EXE	Z's word JG Ver.2.0	DynaCAD
Let'sアイリス3.0	ミュージくん	ゲームソフト各種

Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー

MS-DOSワークショップ③
～DOSでプログラミング！～

by くりひろし





★MS-DOSでは，本格的なOSだけあって，BASICではできない（やりにくい）いろんなことが可能です。その反面，BASICには最初からある機能（スクリーン・エディタ機能など）が，まるでありません。

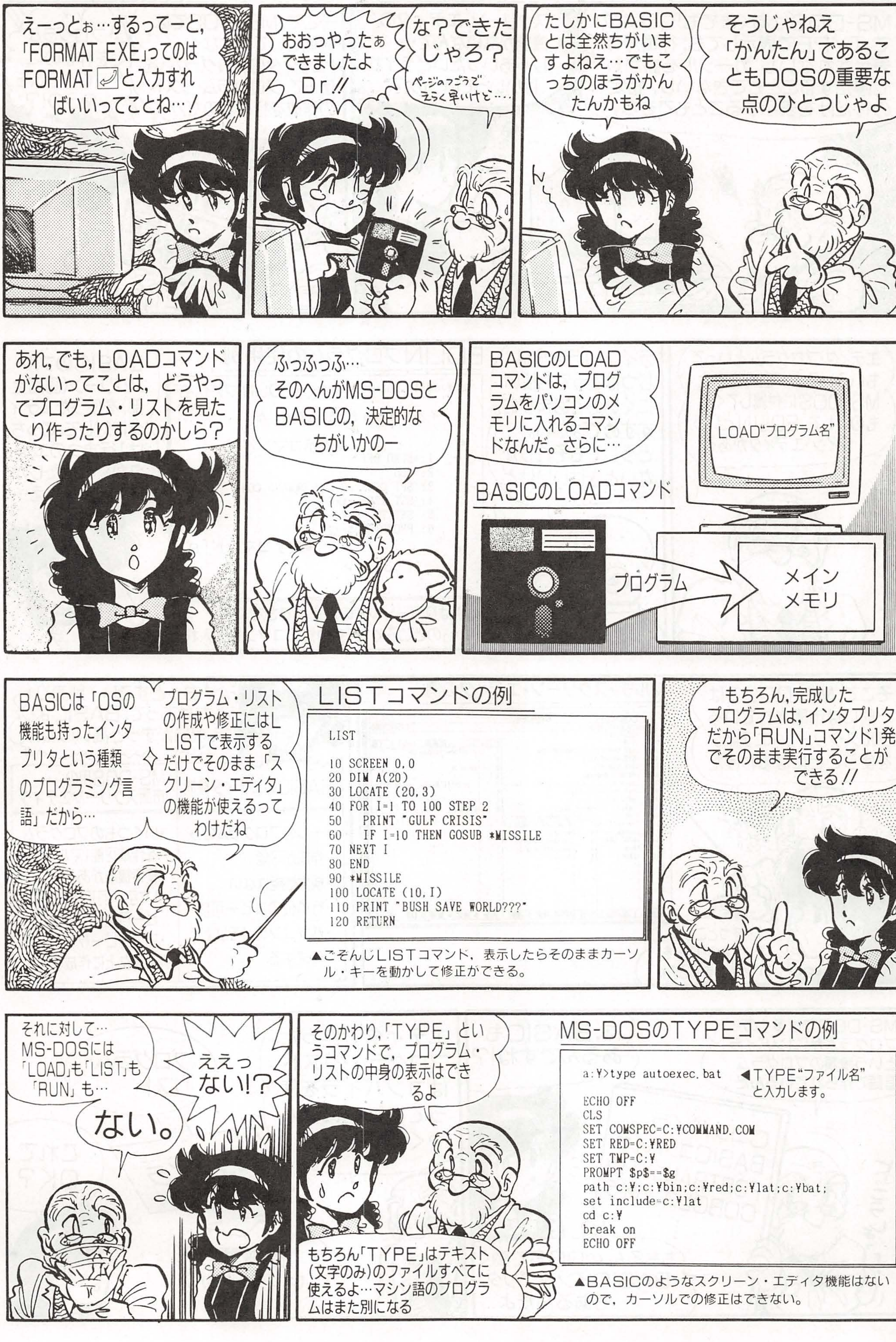
★MS-DOSでは「ない」機能を，他の「プログラムを使う」ことで実現しているのです。これはMS-DOSにかぎらず，OSに共通の考えかたです。

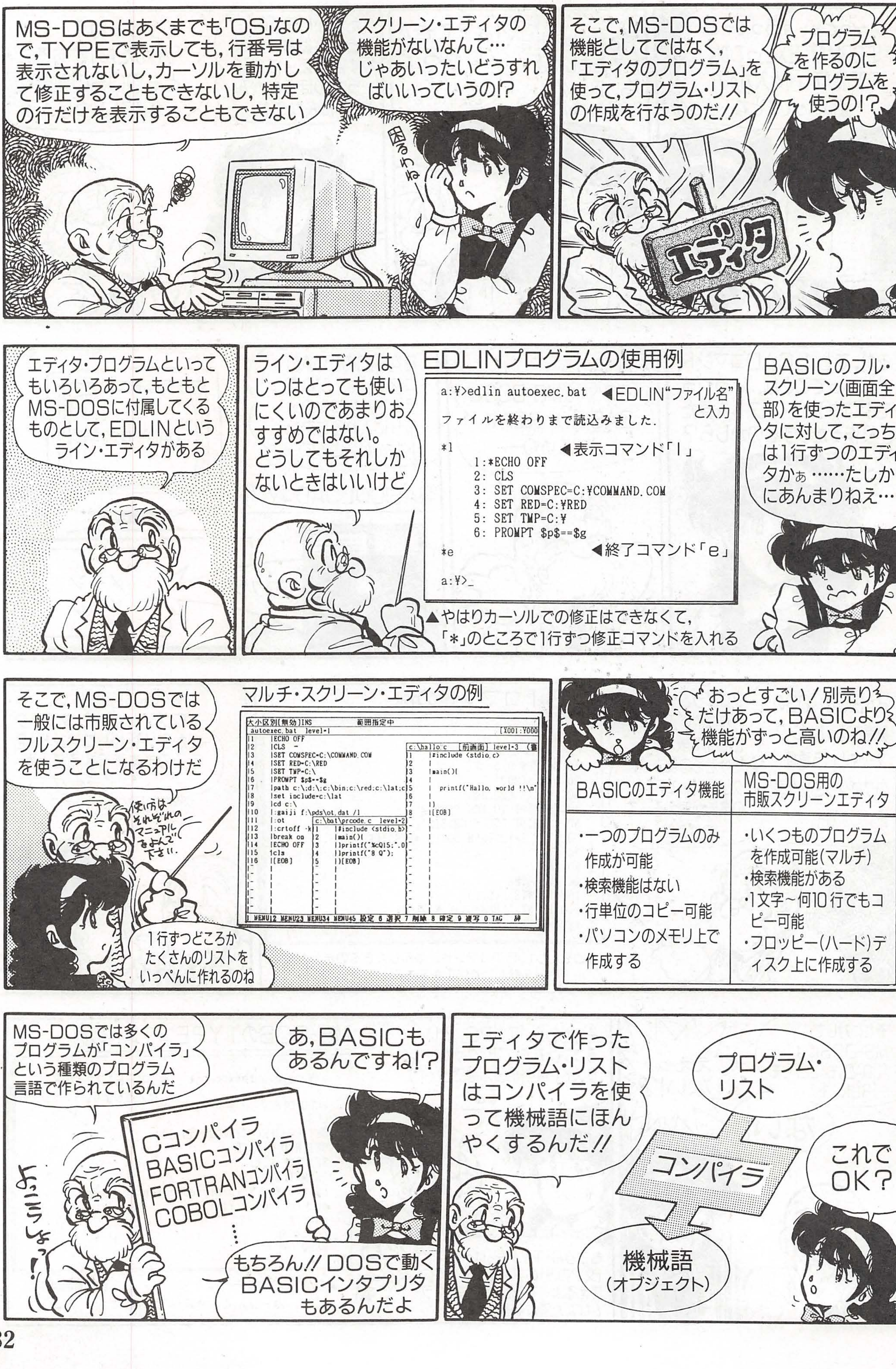
★ですから，プログラムの作成には「エディタ」，実行プログラムを作るには「コンパイラ」と「リンカ」のプログラムを使うのです。すべてプログラムの組み合わせなのです。

★しかし，やはり欠点はあるものです。MS-DOSには「必要最小限」の機能しか本来ついていません。最近のバージョンでは簡単操作のできるメニューなどもついていますが，エディタは相変わらずEDLINですし，何の言語もついていません。MS-DOSで何かプログラムを作りたい，と思っている人は，別売りのエディタ・プログラムのソフトと，言語のソフトを買わなければならないのです。

★もっとも，お金をかけた分だけの効果はあります。マルチ・スクリーン・エディタを使えばBASICのエディタより，はるかに楽にプログラムを入力できますし，コンパイラは同じようなプログラムが数倍～10数倍のスピードで動くことを約束してくれます。BASICで修行を積んで，おこづかいがたまったら，MS-DOSでのプログラミングにチャレンジしてくださいね。

★では，また来月。


えーっとぉ…するってーと，「FORMAT EXE」ってのは FORMAT⏎と入力すればいいってことね…！
おおっやったぁ できましたよ Dr!!
な？できたじゃろ？
ページのつごうで えらく早いけど…
たしかにBASICとは全然ちがいますよねえ…でもこっちのほうがかんたんかもね
そうじゃねえ 「かんたん」であることもDOSの重要な点のひとつじゃよ
あれ，でも，LOADコマンドがないってことは，どうやってプログラム・リストを見たり作ったりするのかしら？
ふっふっふ… そのへんがMS-DOSとBASICの，決定的なちがいかのー
BASICのLOADコマンドは，プログラムをパソコンのメモリに入れるコマンドなんだ。さらに…
BASICのLOADコマンド
LOAD"プログラム名"
プログラム
メイン メモリ
BASICは「OSの機能も持ったインタプリタという種類のプログラミング言語」だから…
プログラム・リストの作成や修正にはLLISTで表示するだけでそのまま「スクリーン・エディタ」の機能が使えるってわけだね
LISTコマンドの例
LIST
10 SCREEN 0,0
20 DIM A(20)
30 LOCATE (20,3)
40 FOR I=1 TO 100 STEP 2
50 PRINT "GULF CRISIS"
60 IF I=10 THEN GOSUB *MISSILE
70 NEXT I
80 END
90 *MISSILE
100 LOCATE (10,I)
110 PRINT "BUSH SAVE WORLD???"
120 RETURN
▲ごぞんじLISTコマンド，表示したらそのままカーソル・キーを動かして修正ができる。
もちろん，完成したプログラムは，インタプリタだから「RUN」コマンド1発でそのまま実行することができる!!
それに対して… MS-DOSには「LOAD」も「LIST」も「RUN」も…
ないっ。
えええっ ない!?
そのかわり，「TYPE」というコマンドで，プログラム・リストの中身の表示はできるよ
もちろん「TYPE」はテキスト(文字のみ)のファイルすべてに使えるよ…マシン語のプログラムはまた別になる
MS-DOSのTYPEコマンドの例
a:¥>type autoexec.bat
◀TYPE"ファイル名"と入力します。
ECHO OFF
CLS
SET COMSPEC=C:¥COMMAND.COM
SET RED=C:¥RED
SET TMP=C:¥
PROMPT p=$g
path c:¥;c:¥bin;c:¥red;c:¥lat;c:¥bat;
set include=c:¥lat
cd c:¥
break on
ECHO OFF
▲BASICのようなスクリーン・エディタ機能はないので，カーソルでの修正はできない。


MS-DOSはあくまでも「OS」なので,TYPEで表示しても,行番号は表示されないし,カーソルを動かして修正することもできないし,特定の行だけを表示することもできない
スクリーン・エディタの機能がないなんて…じゃあいったいどうすればいいっていうの!?
困るわね—
そこで,MS-DOSでは機能としてではなく,「エディタのプログラム」を使って,プログラム・リストの作成を行なうのだ!!
プログラムを作るのにプログラムを使うの!?
エディタ
エディタ・プログラムといってもいろいろあって,もともとMS-DOSに付属してくるものとして,EDLINというライン・エディタがある
ライン・エディタはじつはとっても使いにくいのであまりおすすめではない。どうしてもそれしかないときはいいけど
EDLINプログラムの使用例
a:¥>edlin autoexec.bat ◀EDLIN“ファイル名”と入力
ファイルを終わりまで読込みました.
*l ◀表示コマンド「l」
1:*ECHO OFF
2: CLS
3: SET COMSPEC=C:¥COMMAND.COM
4: SET RED=C:¥RED
5: SET TMP=C:¥
6: PROMPT p==$g
*e ◀終了コマンド「e」
a:¥>_
▲やはりカーソルでの修正はできなくて,「*」のところで1行ずつ修正コマンドを入れる
BASICのフル・スクリーン(画面全部)を使ったエディタに対して,こっちは1行ずつのエディタかぁ……たしかにあんまりねえ…
そこで,MS-DOSでは一般には市販されているフルスクリーン・エディタを使うことになるわけだ
マルチ・スクリーン・エディタの例
使い方はそれぞれのマニュアルをよんで下さい!!
1行ずつどころかたくさんのリストをいっぺんに作れるのね
おっとすごい!別売りだけあって,BASICより機能がずっと高いのね!!
BASICのエディタ機能
・一つのプログラムのみ作成が可能
・検索機能はない
・行単位のコピー可能
・パソコンのメモリ上で作成する
MS-DOS用の市販スクリーンエディタ
・いくつものプログラムを作成可能(マルチ)
・検索機能がある
・1文字~何10行でもコピー可能
・フロッピー(ハード)ディスク上に作成する
MS-DOSでは多くのプログラムが「コンパイラ」という種類のプログラム言語で作られているんだ
あ,BASICもあるんですね!?
Cコンパイラ
BASICコンパイラ
FORTRANコンパイラ
COBOLコンパイラ
よっこらしょっ!
もちろん!!DOSで動くBASICインタプリタもあるんだよ
エディタで作ったプログラム・リストはコンパイラを使って機械語にほんやくするんだ!!
プログラム・リスト
コンパイラ
機械語(オブジェクト)
これでOK?



MS-DOS上でプログラムを作成する例

```
A>TYPE HALLO.C
#include <stdio.h>

main(){
        printf("Hallo, world.\n");
}
```

◀プログラム・リスト「HALLO.C」はC言語で作ってあります。

```
A>LC HALLO.C

Compiling A:HALLO.C
Lattice C Compiler (Phase 1) V2.12
Copyright (C) 1982 Lattice, Inc.
Lattice 8086 Code Generator V2.12
Copyright (C) 1982 Lattice, Inc.
Module size P=000E D=000F
```

◀コンパイラ「LC」で機械語にほんやくしています。
(できた機械語をオブジェクトといいます)

```
A>LINK
```

◀リンカ・プログラム「LINK」

```
Microsoft (R) 8086 Object Linker  Version 3.05
Copyright (C) Microsoft Corp 1983, 1984, 1985.  All rights

Object Modules [.OBJ]: HALLO CS
Run File [HALLO.EXE]:
List File [NUL.MAP]:
Libraries [.LIB]: LCS
```

◀実行に必要な,他の実行環境ルーチンのオブジェクトをつなぎあわせます。これで完成。

```
A>HALLO
Hallo, world.

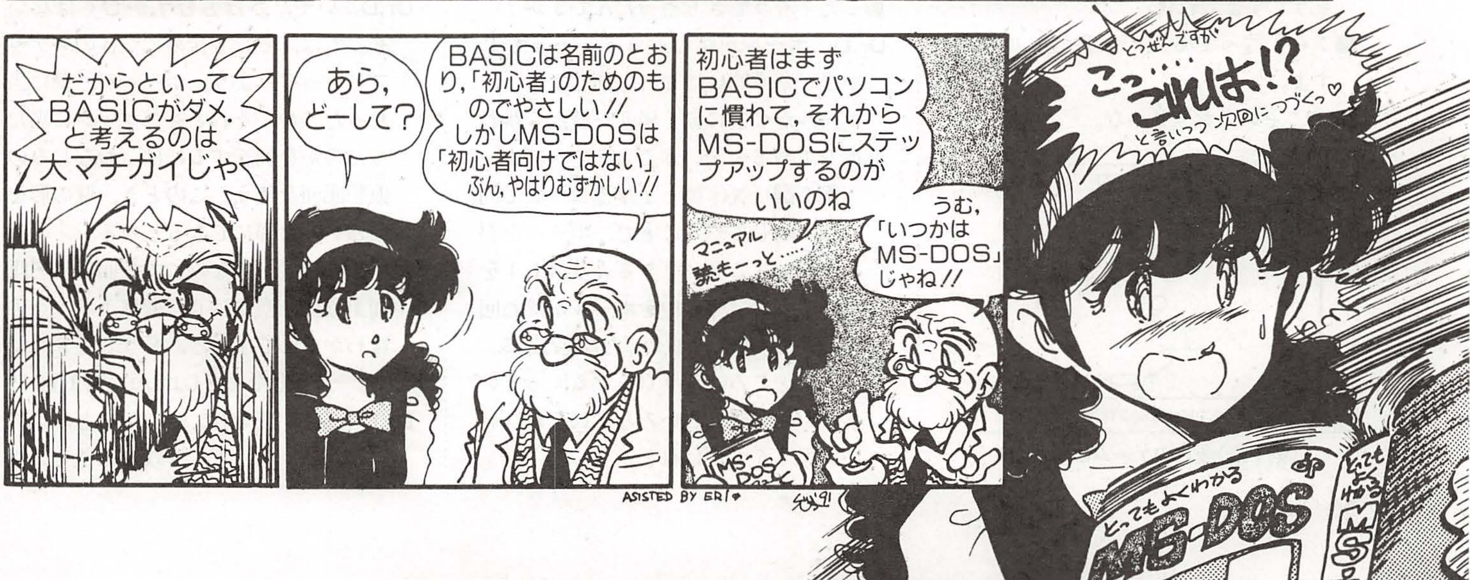
A>
```

◀完成したプログラム(HALLO.EXE)を実行するとこうなります。

この例は,MS-DOS上で,LATTICE-Cコンパイラを使用してC言語プログラムを作成しています。
「LC」というコマンドは,別売のLATTICE-Cコンパイラに,「LINK」というコマンドは,MS-DOSに入っているものです。







Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座



今月の課題：ブロックくずしの基本プログラム

各機種対応

編集部へようこそ

つぐ美：みなさんこんにちは。お元気ですか。

影：今月はいつもより，少しハガキが少なかったゾ。そんな中で，今月は静岡県清水市の飯島実君からのおハガキだ。「つい最近ゲーム・センターに行ったら，レバーで遊ぶブロックくずしのようなものを見つけました。今さらと思いつつ遊んでみたら，これがなかなかだったので，自分で作ってみようと思いましたが，ボールとブロックの判定の仕方がいまいちわかりません。そこのところを，この講義でお願いします」だそうです。

Dr.D：うむ。良いハガキの書きかたの例じゃな。

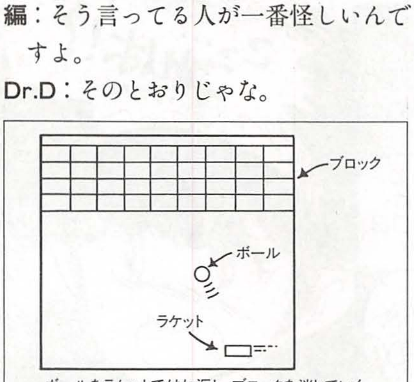
影：そういう問題でなくて……。

編：そこで，改めてブロックくずしを図にしてみました（**第1図**）。

影：なんてことないですね。簡単にできそうですよこれは。

編：そう言ってる人が一番怪しいんですよ。

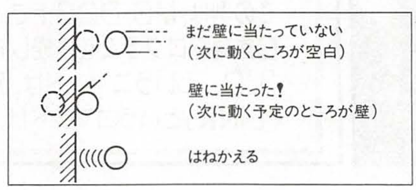
Dr.D：そのとおりじゃな。



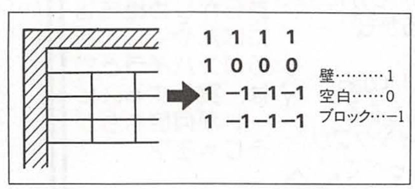
《第1図》今月のゲームはこれだ

《リスト1》ボールが跳ね回るプログラム・リスト

```
10 CLS:'                                    画面を消す
20 BX=20:BY=10:'                            ボールの位置をセット
30 VX=-1:VY=1:'                             ボールの動く向きをセット
99 '
100 FX=BX+VX:IF FX<1 OR FX>28 THEN VX=-VX:'  X座標の判定
110 FY=BY+VY:IF FY<1 OR FY>23 THEN VY=-VY:'  Y座標の判定
120 LOCATE BX,BY:PRINT " ";:'
130 BX=BX+VX:BY=BY+VY:'
140 LOCATE BX,BY:PRINT "O";:'
190 GOTO 100:'
```



《第2図》ボールが跳ね返る



《第3図》仮想画面での値

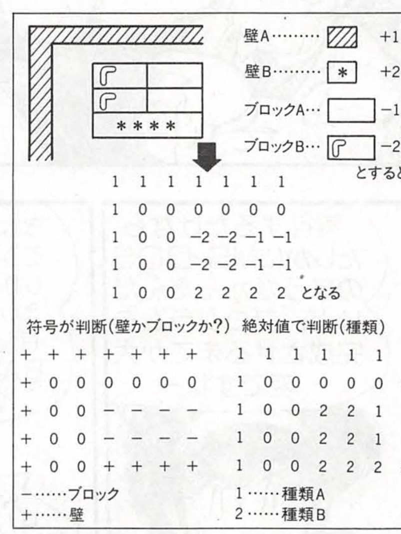
ボールが跳ね回る

Dr.D：では，先月の復習も兼ねて，ボールが画面の中を跳ね回るところまでをまず作ってみよう（**リスト1**）。

影：え？もうできちゃったんですか？

Dr.D：ボールが跳ね返るところまでじゃよ。基本的には先月と同じように，ボールがつぎに動く場所が壁なら跳ね返してやる…ということをやればよい（**第2図**）。X座標とY座標について同時に判断してやることで，ボールを斜めに動かすことができる。**リスト1**を実行すると，枠の中をボールが跳ね回る。そして，壁にぶつかったら跳ね返る。

編：同じところばかりぐるぐる回っていますね。枠がいろいろな形になればいいと思うんですけれど。



《第4図》ブロックをマイナスにするわけ

影：それは新しいアイデアだね。でも，むずかしんでしょ，Dr.？

Dr.D：いや，さほどむずかしくはないぞ。では，それも含めてつぎのステップにいってみよう。ボールが，壁に当たったのか，それともブロックに当たったのかを判断するには，おなじみの仮想画面を使う。このとき，壁の形をいろいろな形にできるじゃろ。

編：なるほど。ちなみに，今回は仮想画面上では，空白は0，壁は1というのはわかるんですけど，どうしてブロックを−1にしたんでしょうか（**第3図**）？

Dr.D：ふむ。それは，空白が0というのは定石（じょうせき）じゃな。そこで残るは壁とブロ

ックじゃが，０より大きければ壁，０より小さければブロックというように判断させておき，その後，その数の絶対値の大きさから，壁やブロックの種類を判断するためにこうしたんじゃよ(**第４図**)。しかし，なかなか良いところに目をつけたね。

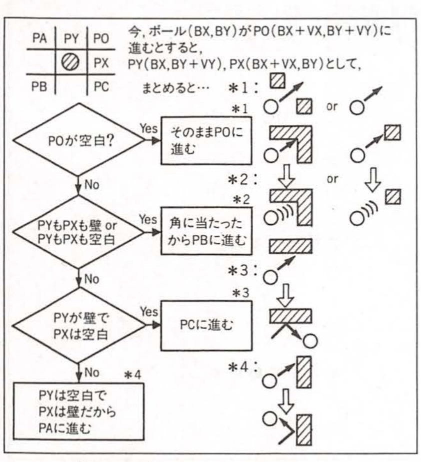
ボールの跳ね返しかた

編：ところで，具体的なボールの跳ね返しかたというのはどのようにやれば良いのでしょうか？

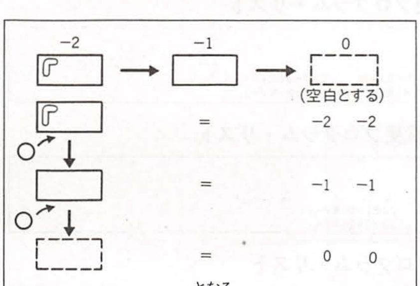
Dr.D：ふむ。今回の一番重要な項目じゃな。簡単にいえば，つぎに進む方向が，壁かブロックだったら跳ね返せば良いわけなんじゃ。ところが，ここで問題なのはどちらに跳ね返すかじゃな。そこで，進む方向の周りを調べて，ボールが壁の板の部分に当たったのか，それとも角に当たったのかを判定することにする(**第５図**)。こうすることによって，ボールがつぎにどこに向かえば良いかを決めてやるわけだ。

編：それをプログラムにしたものが**リスト２**ですね。ボールは壁に当たると跳ね返り，ブロックに当たるとブロックを消してからはね返ります。

影：あとは自分が動かすラケットを表示



《第５図》どちらに跳ね返るか



《第６図》２回当たると消えるブロック

《リスト２》ボールの跳ね返りを考えたプログラム・リスト

```
10 CLS:'                                             画面を消す
20 DIM M(19,21):'                                    仮想画面の配列を定義
29 '                                                 外枠をセット
30 FOR I=0 TO 19
31   M( I, 0)=1:LOCATE  I, 0:PRINT "#";
32   M( I,21)=1:LOCATE  I,21:PRINT "#";
33 NEXT I
34 FOR I=0 TO 21
35   M( 0, I)=1:LOCATE  0, I:PRINT "#";
36   M(19, I)=1:LOCATE 19, I:PRINT "#";
37 NEXT I
39 '                                                 ブロックをセット
40 FOR I=3 TO 16
41   FOR J=3 TO 6
42     M( I, J)=-1:LOCATE  I,J:PRINT "@";
43   NEXT J
44 NEXT I
99 '
100 BX=5:BY=18:BS=500:'                              ボールの位置をセット
110 VX=-1:VY=-1:'                                    ボールの動く向きをセット
199 '                                                ボールの動き
200 GOSUB 2000
280 FOR I=1 TO BS:NEXT
290 GOTO 200
990 END
1000 A$=INKEY$
1010 IF A$="4" OR A$="6" OR A$="5" THEN B$=A$
1020 RV=0
1030 IF B$="4" AND RX>1     THEN M(RX-1,20)=2:M(RX+RL  ,20)=0:RV=-1
1040 IF B$="6" AND RX<19-RL THEN M(RX  ,20)=0:M(RX+RL+1,20)=2:RV=1
1050 LOCATE RX,20:PRINT MID$("       ",1,RL);
1060 RX=RX+RV
1070 LOCATE RX,20:PRINT MID$("=======",1,RL);
1090 RETURN
2000 FX=BX+VX:FY=BY+VY
2010 PO=M(FX,FY)
2020 PY=M(FX,BY)
2030 PX=M(BX,FY)
2040 IF PO=0 THEN GOTO 2130
2050 IF PY<>0 THEN VX=-VX
2060 IF PX<>0 THEN VY=-VY
2070 IF PO>0 THEN GOTO 2130
2080 '                                               ブロックを消す
2090 T=INT((FX+1)/2)*2-1
2100 LOCATE T,FY:PRINT "  ";
2110 M(T,FY)=0:M(T+1,FY)=0
2120 '                                               ボールを動かす
2130 LOCATE BX,BY:PRINT " ";
2140 BX=BX+VX:BY=BY+VY
2150 LOCATE BX,BY:PRINT "O";
2160 RETURN
```

《リスト３》２回当たって壊れるブロック，ラケット移動を加えたプログラム・リスト

```
10 CLS:'                                             画面を消す
20 DIM M(19,21):'                                    仮想画面の配列を定義
29 '                                                 外枠をセット
30 FOR I=0 TO 19
31   M( I, 0)=1:LOCATE  I, 0:PRINT "#";
33 NEXT I
34 FOR I=0 TO 21
35   M( 0, I)=1:LOCATE  0, I:PRINT "#";
36   M(19, I)=1:LOCATE 19, I:PRINT "#";
37 NEXT I
39 '                                                 ブロックをセット
40 FOR I=3 TO 16
41   FOR J=7 TO 9
42     M( I, J)=-1:LOCATE  I,J:PRINT "@";
43   NEXT J
44 NEXT I
49 '                                                 ブロックをセット
50 FOR I=3 TO 16
51   FOR J=3 TO 6
52     M( I, J)=-2:LOCATE  I,J:PRINT "*";
53   NEXT J
54 NEXT I
99 '
100 BX=5:BY=18:BS=50:'                               ボールの位置をセット
110 VX=-1:VY=-1:'                                    ボールの動く向きをセット
120 RX=10:RL=5:SP=4
130 FOR I=1 TO RL
131   M(RX+I-1,20)=2
132 NEXT I
199 '                                                ボールの動き
200 FOR T=1 TO SP
210   GOSUB 1000
220 NEXT T
230 GOSUB 2000
250 FOR I=0 TO BS:NEXT
290 IF BY<21 THEN GOTO 200
990 END
1000 A$=INKEY$
1010 IF A$="4" OR A$="6" OR A$="5" THEN B$=A$
1020 RV=0
1030 IF B$="4" AND RX>1     THEN M(RX-1,20)=2:M(RX+RL  ,20)=0:RV=-1
1040 IF B$="6" AND RX<19-RL THEN M(RX  ,20)=0:M(RX+RL+1,20)=2:RV=1
1050 LOCATE RX,20:PRINT MID$("       ",1,RL);
1060 RX=RX+RV
1070 LOCATE RX,20:PRINT MID$("=======",1,RL);
1090 RETURN
2000 FX=BX+VX:FY=BY+VY
2010 PO=M(FX,FY)
2020 PY=M(FX,BY)
2030 PX=M(BX,FY)
2040 IF PO=0 THEN GOTO 2130
2050 IF PY<>0 THEN VX=-VX
2060 IF PX<>0 THEN VY=-VY
2070 IF PO>0 THEN GOTO 2130
2080 '                                               ブロックを消す
2090 T=INT((FX+1)/2)*2-1
2100 M(T,FY)=PO+1:M(T+1,FY)=PO+1
2110 IF PO+1=0 THEN M$="  " ELSE M$="@@"
2115 LOCATE T,FY:PRINT M$
2120 '                                               ボールを動かす
2130 LOCATE BX,BY:PRINT " ";
2140 BX=BX+VX:BY=BY+VY
2150 LOCATE BX,BY:PRINT "O";
2160 RETURN
```

して，得点などを計算すれば完成ですよね。でも何か物足りない気がする……。あっ，そうだ。ボールを２回当てないと消えないブロックっていうのはどうするんですか？

Dr.D：そのために仮想画面でのブロックを負（マイナス）の値にして，壁と区別したんじゃよ。一度ボールが当たったとき，その値をいきなり０にしないで１ずつ足してみるとどうなるかな（第６図）？

影：なるほどね。

いよいよ完成

編：というわけで，２回当たると消えるブロック，ラケットの移動を付け足したプログラムが**リスト３**です。

Dr.D：あとはゲーム・オーバーの処理を付け足して完成じゃな。ゲームが終わるときというのはボールがラケットよりも下にきたときと判定してやればよい。

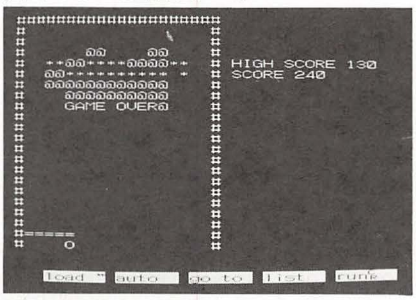
編：完成プログラムは**リスト４**です。また，キーの反応を考えて，PC-98用の変更リストとして，**リスト５**，MSX&X１用の変更リストとして**リスト６**を用意しておきました。FM-7/77はそのままでも大丈夫ですが，**リスト７**のようにしてもいいですね。

影：それでは，みなさんからの質問のおハガキを待ってまーす。

編：また来月会いましょう。



▲おなじみブロックくずしだ。＊印は２回当てないと壊れないぞ



▲うわー，打ち返しそこねた〜。チャンチャン

《リスト４》今月の完成プログラム・リスト（４ ６キーでラケットを左右に動かし，ボールを打ち返す）

```
100 DIM M(19,21):'                                      仮想画面の配列を定義
110 HS=0
120 BS=100
130 SP=4
140 RL=5
150 SC=0
160 SB=1
170 '
180 CLS
188 LOCATE 21,4:PRINT "HIGH SCORE";HS*10
190 '                                                   外枠をセット
200 FOR I=0 TO 19
210   M( I, 0)=1:LOCATE  I, 0:PRINT "#";
220 NEXT I
230 FOR I=0 TO 21
240   M( 0, I)=1:LOCATE  0, I:PRINT "#";
250   M(19, I)=1:LOCATE 19, I:PRINT "#";
260 NEXT I
270 '                                                   ブロックをセット
280 FOR I=3 TO 16
290   FOR J=6 TO 8
300     M( I, J)=-1:LOCATE  I,J:PRINT "@";
310   NEXT J
320 NEXT I
321 '                                                   ブロックをセット
322 FOR I=3 TO 16
323   FOR J=3 TO 5
324     M( I, J)=-2:LOCATE  I,J:PRINT "*";
325   NEXT J
326 NEXT I
330 '
340 BX=INT(RND(1)*10)+4:BY=18:'                         ボールの位置をセット
350 VX=-1:VY=-1:'                                       ボールの動く向きをセット
360 RX=10:RL=5
370 BC=28
380 FOR I=1 TO RL
390   M(RX+I-1,20)=2
400 NEXT I
410 '                                                   ボールの動き
420 FOR T=1 TO SP
430   GOSUB 600
440 NEXT T
450 GOSUB 690
460 FOR I=0 TO BS:NEXT
470 IF BC=0 THEN GOTO 520
480 IF BY<21 THEN GOTO 420
490 LOCATE 5,8:PRINT "GAME OVER"
500 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 500
505 IF SC>HS THEN HS=SC
510 GOTO 120
520 LOCATE 4,8:PRINT "Round Clear!"
530 BS=BS-30:IF BS<20 THEN BS=100:RL=RL-1
540 IF RL<3 THEN RL=3:SP=SP-1
550 IF SP<2 THEN SP=2
560 SB=SB+1
570 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 570
580 GOTO 180
590 END
600 A$=INKEY$
610 IF A$="4" OR A$="6" OR A$="5" THEN B$=A$
620 RV=0
630 IF B$="4" AND RX>1      THEN M(RX-1,20)=2:M(RX+RL  ,20)=0:RV=-1
640 IF B$="6" AND RX<19-RL THEN M(RX  ,20)=0:M(RX+RL+1,20)=2:RV=1
650 LOCATE RX,20:PRINT MID$("       ",1,RL);
660 RX=RX+RV
670 LOCATE RX,20:PRINT MID$("=======",1,RL);
680 RETURN
690 FX=BX+VX:FY=BY+VY
700 P0=M(FX,FY)
710 PY=M(FX,BY)
720 PX=M(BX,FY)
730 IF P0=0 THEN GOTO 850
740 IF PY<>0 THEN VX=-VX
750 IF PX<>0 THEN VY=-VY
760 IF P0>0 THEN GOTO 850
770 '                                                   ブロックを消す
780 T=INT((FX+1)/2)*2-1
790 M(T,FY)=P0+1:M(T+1,FY)=P0+1
800 M$="  ":IF P0<-1 THEN M$="@@"
805 LOCATE T,FY:PRINT M$;
810 SC=SC+SB
820 LOCATE 21,5:PRINT "SCORE";SC*10
830 BC=BC-1
840 '                                                   ボールを動かす
850 LOCATE BX,BY:PRINT " ";
860 BX=BX+VX:BY=BY+VY
870 LOCATE BX,BY:PRINT "O";
880 RETURN
```

《リスト５》PC-98用キー反応変更プログラム・リスト

```
600 G=INP(&HE0)
610 '
620 RV=0
630 IF (G AND 2)=0 AND RX>1      THEN M(RX-1,20)=2:M(RX+RL  ,20)=0:RV=-1
640 IF (G AND 8)=0 AND RX<19-RL THEN M(RX  ,20)=0:M(RX+RL+1,20)=2:RV=1
```

《リスト６》MSX&X1用キー反応変更プログラム・リスト

```
600 G=JOY(0)
610 '
620 '
630 IF G=7 AND RX>1      THEN M(RX-1,20)=2:M(RX+RL  ,20)=0:RV=-1
640 IF G=3 AND RX<19-RL THEN M(RX  ,20)=0:M(RX+RL+1,20)=2:RV=1
```

《リスト７》FM7用キー反応変更プログラム・リスト

```
600 B$=PEEK(&HFD01)
610 '
```

ソフトウエアを正しく使おう

著作権誌上セミナー

編集協力：ACCS

パソコンやゲーム機で動作する市販ソフトウエアは，すべてプログラムで作られています。ベーマガに毎月掲載されている投稿プログラムや，BASIC講座に載っているサンプル・プログラムなどと同じように，プログラマーが組み上げたものがフロッピーやROMカートリッジに収められているのです。

本誌の読者のみなさんなら，こんなことは常識でしょう。また，市販されているソフトのプログラムの内容は，マシン語などを駆使して，何か月も何年もかけて作り上げられたものだということも知っているはずです。

著作権てどんな権利？

プログラムは小説や，音楽などと同様に著作権法という法律で**第1図**のように著作者(プログラムを組んだ人)の権利が守られています。

ちょっとむずかしい言葉がならんでいますが，なるほどと納得できる内容ばかりです。

公表権というのは，公表をするのかしないのかは著作者が決めることで，他人がかってにできないということです。

氏名表示権は，著作者の氏名を表示できることです。自分が作ったものなのだから，これも当然ですね。

同一性保持権というのは，たとえばゲームの移植を考えてみればわかると思います。アーケード・ゲームの移植を例にしましょう。元のゲームはナムコやセガが著作権を持っています。それを移植する許諾を得て移植ソフトを作ることになるわけですが，そのときに著作権者が意図するものとちがった，原作とは似ても似つかぬものを作ってしまったりすることなどを制限できる権利だといえます。

複製権とは，原稿を本にしたり，音楽をCDにしたり，ソフトで言えばフロッピーにダビングしたりする権利のことです。

上演権・演奏権は読んで字のごとしです。**放送権・有線放送権**というのも当然保護されています。

口述権というのは口でしゃべること，**展示権**というのは展示することの権利のことです。

上映権・頒布権というのは，映画を映画館で上映したり，映画のフィルムを売ったりすることの権利を言います。ソフトウエアについて言えばゲームのソフトがこの権利で保護されており，断わりなく売買したりしてはいけないことになっています！

貸与権とは，貸し出す権利のことで，ソフトウエアには，貸し出しを禁止することが表示されているので，みなさんも良く知っているはずです。また，最近パソコン・ソフトをレンタルしているお店が摘発されていることもあり，最も有名？な権利でしょう。

翻訳権・翻案権というのもあります。翻訳は別の言語に訳すことですし，翻案というのはアレンジ・バージョンと考えて良いでしょう。

2次的著作物の利用権というのは，良近なところでは，ゲームの音楽をCDにしたりすることなどにあたると考えればよいでしょう。

他人が断わりなく，かってにこれらの権利をおかすと，著作権法違反となるのです。

日本は違法コピー国家!?

コンピュータ・ソフトウエアの保護活動をすすめているコンピュータソフトウエア著作権協会(ACCS)によれば，違法に複製(コピー)されているソフトは実売数の3倍以上あるということです。

友人からもらったりという個人的なものから，職場や学校などで組織的に違法な複製を行なっている例もあります。

本コーナーは，目に見えないこともあって理解しにくいソフトの著作権についてわかりやすく解説し，身近なところにある違法行為を防止する目的でスタートしました。疑問点や意見のあるかたは編集部の「著作権誌上セミナー」係へどしどしお便りをお寄せください。

ゲームソフトはかってに売買してはいけない！なんていうこともありますし，著作権の問題は，真剣に考えるべきときにきていると思います。

お便りについては，しかるべき団体や個人から，責任ある解答をもらうようにいたします。では次号でお会いしましょう。

（編集部）

- 著作者の権利
  - 著作人格権
    - 公表権
    - 氏名表示権
    - 同一性保持権
  - 著作権
    - 複製権
    - 上演権・演奏権
    - 放送権・有線放送権など
    - 口述権
    - 展示権
    - 上映権・頒布権
    - 貸与権
    - 翻訳権・翻案権など
    - 2次的著作物の利用権
    - 他

《第1図》著作者の権利……著作人格権(人格的な権利保護)と著作権(財産的な権利保護)

特設短期集中連載！

NAGDRV情報局

By 永田英哉

みなさんコンニチハ！　永田です。

異常気象の影響か，なんとも妙な気象状況が続いている今日このごろですが，お元気してますか？　おいらなんか，風邪をひいてしまって，もうたいへん！　鼻をグシグシこすりながら原稿を書いてたりしますから。

みなさんも，健康にだけは気をつけてくださいね。

ってことで，さっそくですが最初の質問，いってみましょう！

Q はじめまして。NAGDRVに燃える16才のX68000ユーザーです。

PDSの頃から愛用していたせいもあって，ベーマガで発表になったときにも真っ先に入力しました。

そこでお聞きしたいのですが，トラックとチャンネルというのは，どのように違うのでしょうか？　具体的に教えてください。

［東京都品川区・井関正志16才］

A そっかぁ，昔あんど君にも聞かれたことがあったんだよなぁ，これ。ってことで，この際はっきりさせましょう。

で，以下の文の内容についてですが，トラックとチャンネルは根本的に違うものだという前提のもとに読んでください。

まず，チャンネルについてですが，これは，音源を選択するために設けられた管理方式のことで，MIDIフォーマットに準拠したものです。

対するトラックっていうのは，NAGDRVが演奏データを管理するために用意しているものです。むろん標準的なものではありませんが，これが曲作りの大きな鍵を握っていることは，使い込んでいくうちに気付いてもらえると思います。

っていうのが簡単な説明になるのですが，ついでですから，それぞれについての概念なんかも語ってみたいと思います。

まずはチャンネル！

MIDIの世界には，データに対して“MIDIチャンネル”という管理番号をつけます。

もともとMIDIというのは，一つのシーケンサ上から複数の音源をコントロールできるように作られている規格で，当然のことながら，１本のケーブルでそれを行なってしまっているわけですから，ケーブル上を行き交うデータがなんらかの方法で管理されていなければ，不要なデータまで受信してしまう結果になってしまいますよね？　それを解消するのがMIDIチャンネルなのです。

ラジオ放送を思い浮かべてください。

我々が生活している現在の空中には，様々なラジオ電波（テレビでもいいんだけど）が飛び交っています。

それなのに，ラジオ受信機は，その中から自分の受信したい周波数だけを選びだして音声として出力します。

それっていうのは，電波の周波数とラジオ受信機の受信周波数が一致しているからこそ行なえる芸当なのです。

結局MIDIチャンネルっていうのは，それと似たようなものなんですね。

MIDI楽器には，受信チャンネルというものが設定されています。そして，MIDIケーブルを通して送られてきたデータのうち，設定されている受信チャンネルと一致したものだけを取り込み，処理します。

仮にMIDIチャンネル5用のデータをX68000から送信したとしても，音源モジュールの受信チャンネルが2だったりすると，それを受信することはできない結果になってしまいます。

つまり，曲データを作るときには，そのへんのことに注意する必要があります。

ちなみに，MT-32はマルチ音源と呼ばれ，MT-32内部に９個の楽器を持っているのと同じ仕様になっています。

それぞれの楽器は“パート”という名前で分類され，当然のことながら，それぞれのパートが扱うMIDIデータも，MIDIチャンネルで管理できるようになっています。

つづいてトラックの説明をしましょう。

NAGDRVは，トラックと呼ばれるものを64個用意しています。

トラックとは，演奏データを管理する目的で存在するもので，汎用的に使えるような仕様になっています。

最も一般的な使いかたとしては，トラック別に楽器を管理する方法です。

たとえばトラック１ではベースの演奏を行ない，トラック２ではドラムの演奏。トラック３ではメロディの演奏を行ない，トラック４ではコード……。

むろん，汎用的な設計になっているので，複数のトラックから同じ楽器をコントロールすることも可能ですし，カウントをチェックするためだけを目的として１トラック使用することも可能です。

と，こんな感じになるのですが，最後にチャンネルとトラックの兼ね合いについて説明しておくことにしましょう。

通常，トラックは00から順に使用していきます。そして，音楽におけるパートを増やすたびに，新たなトラックを開いていきます。

各トラックの先頭では，そのトラックがどの音源のどのチャンネルをコントロールするのかを，“CH”コマンドによって指定します。

たとえば，トラック00はMT-32のパート１をコントロールしたいと思うのなら，

```
00    CH02
```

といったぐあいに実行します。

つまり，考えかたそのものは，X-BASICにおけるミュージックBIOSの

使用法とほとんどかわらないことになります。ただし，複数のトラックが同一の音源（MIDIチャンネル）コントロールできるところだけは異なりますが……。

Q 永田先生こんにちは。突然ですが，質問があります。

こんどM1を買おうと思っているのですが，NAGDRVでM1をコントロールすることはできるのでしょうか？　教えてください。

［三重県津市・**倉田敏道14才**］

A 当然！　できます！

NAGDRVをなめちゃいかん！M1だろうが，D70だろうが，MIDI規格に準拠であればどんなのでもコントロールできてしまいます！

なぁ〜んて偉そうなこと言ってしまったけど，できて当然なんです。

ってのは，MIDIっていう規格自体が，「楽器の世界における共通のフォーマット」ってのを目指して作ったものなのですから，MIDIデータは楽器を区別しません。チャンネルさえ一致していれば，どんなMIDIデータであっても演奏できてしまうんですよ。

ここで裏話しを一つお聞かせしましょう。

実はボクは昔，“アンチMT”だったんですよ。つまり，MT-32を嫌ってる人間だったわけです。

となると，必然的にNAGDRVの開発はM1上で……ってことになってますよね。それが，この質問に対する答えになりませんか？

ただし当然のことながら，MT-32系マシン専用のコマンド，つまり“E0:”コマンドは，M1上では使用できません。

最後に言っておきますが，現在のボクはMT-32系のマシンをこよなく愛しています。

だってさぁ，あれだけのスペックのマルチ音源が，わずか6万円前後で買えてしまうんですもの。それに，けっこういい音を発声してくれるし，なんといっても，ユーザー数がM1とは桁違い！

Q MT-32についての質問です。

NAGDRVからMT-32に対してMIDIチャンネル1用のデータを送信したのですが，音がなりません。

MT-32では，1チャンネルは使用できないのですか？

［兵庫県尼崎市・**中村則之20才**］

A 別に使えないわけじゃないんだけど，MTの初期設定状態では，パート1〜8とリズムパートには，それぞれ2〜10というMIDIチャンネルが割り当てられてるんです。

当然，エクスクルーシブ（“E0:MC”コマンド）を使うとその受信チャンネルを変更できるようにはなっているのですが，へたに変更せずに，初期状態で使うのが無難だといえるでしょう。

ちなみに，MIDIの世界では，チャンネル1はグローバル・チャンネルと呼ばれ，その音源モジュールの内部状態そのものを設定するために使うという暗黙の了解があります。

ホットな情報 #1

NAGDRVのDISK販売についての情報です。

ユーザー，ショップからの問い合わせが殺到する中，プロジェクトは着々と進行しています。

実行ファイルそのものは，ベーマガ上で発表されたバージョン3.00と大差はないのですが，ウリはなんと言ってもPCMアクセスとマニュアル！

特にマニュアルに関しては，ベーマガ発表時には記述できなかったようなコマンド，使用法にいたるまでを，事細かに解説しています。

また，ユーザーが作ったゲーム中においてNAGDRVでBGM演奏を行なう方法……つまり，内部アクセスの方法などについても記述されています。

進行状況ですが，1月20日現在では，マニュアルの制作が行なわれています。

発売は3月上旬を目指しているのですが，どうなるのかは定かではありません。

価格についても未定となっています。

ちなみに，膨大な量のサンプリング・データ（ベーマガ投稿用の標準データ）や，サンプル曲が数個入る予定ですから，楽しみに待っててください。

ホットな情報 #2

ベーマガで発表されたNAGDRV実行ファイルのダンプリストを入力したのに，“nd300.r”を実行できないといった問い合わせが目立ちます。

それはですね，単純にBASIC段階での入力をミスってる……っていうのが大半の理由です。

もう一度，ダンプリストを見直してみてください。

最後に

このコーナーでは，みなさんからのお便りをお待ちしています。質問，提案，要望，移植希望などありましたら，下記の宛先までどうぞ！

〶141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「NAGDRV情報局」係

今月の表紙

今月の表紙に登場したのは，NECのPC-9801シリーズに新たに加わった「PC-9801UR」（価格218,000円）です。

省スペース・タイプ16ビット機で，本体は305×240×87㎜のサイズ。縦置きにも横置きにも対応しています。

CPUはV30Lを16MHzで使用し，ウェイトなしのメモリ・アクセスを実現しているため，現行機種のUV11にくらべて1.6倍の高速処理ができます。

フロッピー・ドライブは3.5インチが1機で，ノートパソコンで定評のあるRAMドライブも内蔵されています。

同価格で，同スタイルの「PC-9801UF」も発売になっています。こちらのほうは3.5インチのフロッピー・ドライブが2機内蔵されています。

ユーザーズ・メモリは640KBが標準搭載されており，最大8MBまで拡張することができます。サウンドについてはFM3和音，SSG3和音が内蔵されており，内蔵スピーカと，LINE OUT端子が用意されています。

20MBのハードディスク内蔵タイプ「PC-9801UR/20」（価格348,000）も発売されました。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

ＮＥＣ

Q ぼくは『ＰＣ-9801VM21』を持っています。ゲームのプログラムを入力した後，そのプログラムをフロッピーディスクに保存するにはどうすればいいのですか。詳しく教えてください。

［長野県小諸市・**ハルマキ？才**］

A プログラムをフロッピーディスクに保存するには，以下の方法で行ないます。

●ＢＡＳＩＣプログラムの場合
SAVE“プログラム名”

●マシン語データの場合
BSAVE“プログラム名”，マシン語入力開始番地，マシン語の長さ

なお，いずれの場合もフロッピーディスクの取り扱いができる「N88-日本語ＢＡＳＩＣ(86)」で起動しておく必要があります。

［回答者：**まーちゃん**］

Q 『ＰＣ-9801』を持っています。MS-DOS上で動くアセンブラが欲しいのですが，どうすれば手に入るのでしょうか。

［千葉県我孫子市・**ぼくだよ!?才**］

A MS-DOS上で動作するアセンブラとして以下のものが発売されていますので，お近くのＮＥＣマイコン・ショップにてお求めください。

品名：『マクロアセンブラVer5.1A』
型番：PS98-1302-XXX
価格：40,000円(税別)

［回答者：**まーちゃん**］

Q 『ＰＣ-9801ＲＸ21』または『ＰＣ-9801ＲＳ21』で使えるサウンド・ボードには，なにがありますか。また，価格はいくらぐらいですか。

［愛媛県今治市・**曽我部正貴15才**］

A 『ＰＣ-9801ＲＸ21』と『ＰＣ-9801ＲＳ21』で使えるサウンド・ボードには以下のものがあります。

●『ＰＣ-9801-26Ｋ』
価格25,000円(税別)
ＦＭ音源を含む8オクターブ6重和音のサウンド機能を持つボード

［回答者：**まーちゃん**］

Q 私は『ＰＣ-98ＤＯ』を使用していますが，88モードで使えるBASICシステム・ディスクの正式名称及び価格を教えてください。

［愛知県知多郡・**土方寿三22才**］

A 『ＰＣ-98ＤＯ』の88モード用のBASICシステム・ディスクとして以下のものが発売されています。

品名：『N88-日本語BASICシステム・ディスク』
型番：ＰＣ-88Ｄ42-MW
価格：18,000円(税別)

［回答者：**まーちゃん**］

セガ

Q 海外マスターシステム用のソフトは日本のマスターシステムでも使用できますか？
また，アメリカで発売されるマスターシステムはどこがちがうのか教えてください。

［アメリカミネソタ州・**いたろー19才**］

A 海外用と日本用のマスターシステムは，ソフトの差し込み口がちがうため，海外用のソフトを国内用のハードで使用することはできません。また，マスターシステムですが，これは海外用マスターシステムから3Ｄソフト使用機能とカバーソフト使用機能をのぞいた普及廉価版のハードです。

［回答者：**Ｓ&Ｄ博士**］

Q メガドライブ用のディンプラグコードは，どこで買えますか？　価格と入手方法を教えてください。

［神奈川県横浜市・**溝江哲治11才**］

A メガドライブを取り扱っているお店なら，大抵置いています。ＳＤ-80という名前で，価格は800円です。メガドライブを買ったお店で一度聞いてください。

［回答者：**Ｓ&Ｄ博士**］

Q メガドライブ用のソフトの箱と説明書を紛失してしまいました。もし，入手できるのなら，その方法と価格を教えてください(ソフトはセガの「ザ・スーパー忍」です)。

［東京都府中市・**山本洋平13才**］

A 基本的にそれらの“販売”は行なっていません。お買い求めになったときに説明書が入っていなかったとか，箱が割れていたというケースに関しては，もちろんこちらから“交換”という形でかわりのものを発送させていただいています。このようなケース以外には対応していません。また，「ザ・スーパ

一忍』は完売しているソフトですので申し訳ありませんがあきらめてください。

[回答者：**S&D博士**]

Q メガドライブ用のキーボードはいつでる予定ですか？ また，メガドライブに拡張機がでるというウワサは本当ですか？ ぜひ，教えてください。

[埼玉県川越市・**こうちゃん17才**]

A 現在，当社ではCD－ROMの開発に全力を注いでいますので，発売するとすればそのあとになります。また，拡張機のことですが，MD拡張ユニットのCD－ROM発売が今年の秋に決定したということのまちがいではないでしょうか。

[回答者：**S&D博士**]

富士通

Q 『FM TOWNS』でビデオカードを使うと一般のテレビにも接続できると聞いたことがあるのですが，本当ですか。

[埼玉県北葛飾郡・**菅原宏14才**]

A ビデオカードを使用すると『FM TOWNS』の画面をテレビにだせますが，だせるモードは決っています（すべての画面は不可）。したがって専用CRTは必須です。

[回答者：**FM TOWNS**]

Q 『ビデオカードII』を使用するには対応ソフトを使用すると聞きましたが，この対応ソフトにはどのようなソフトがあげられますか。価格，品名などを教えてください。

[大分県日田市・**坂本裕史11才**]

A 以下に主なソフトを紹介します。これ以外にも『ビデオカードII』対応のソフトはいくつかありますので，アプリケーション・カタログを参考にしてください。

●『ビデオカードII』対応の主なソフト

『Townsシステム・ソフトウエアV1.1』
価格20,000円（富士通）

ユーティリティの中に，ビデオ画面を4分割や上下反転表示などができ，それをデジタイズしてデータ・ファイルとして保存できます。また，そのデータ・ファイルや「TownsPAINT」などのツールで作成したデータを呼び出し，ビデオとのスーパー・インポーズも可能です（このソフトはTOWNS-OSが入った必須ソフトです）。

『F-BASIC386V1.1L20』
価格25,000円（富士通）

この開発言語はビデオ・デジタイズやスーパー・インポーズの機能をBASICのコマンドで持っています。例えば，ビデオ編集用にテロップの出力やワイプを行なったりなど，プログラムの作りかたしだいで自由な編集が可能です。もちろんデータの保存・呼出もサポートされています。

『TOWNS Telop』
価格98,000円（(株)ラムダシステムズ）

本格的なビデオ編集のテロップ用ソフトです。ベクトル・フォントの採用でジャギーのない高品位のテロップが任意の書体や字体で作成できます。そのテロップをビデオと合成表示しビデオ録画が可能です。

[回答者：**FM TOWNS**]

Q 『FM TOWNSモデル2』で，NECのプリンタ『PR-150VH』か，エプソンのプリンタ『AP-850PC』を使用することができますか。できるのなら必要となるものは何ですか。

[滋賀県長浜市・**落合輝之15才**]

A 八戸ファームウェアの『PRINT BOY』を使用すればエプソンの『AP-850PC』なら使えるかもしれません。

[回答者：**FM TOWNS**]

シャープ（X68000）

Q 『X68000』のX-BASICでプログラムしたリストをプリンタでプリントするにはどのようにしたらいいですか。また，X-BASICのファンクション・キーの設定を毎回やり直していますが，X-BASICを起動するときに自動的に設定できるようにはできませんか。

[岐阜県山県郡・**田垣裕司18才**]

A X-BASICのプログラムをプリント・アウトするときには，そのプログラムを一度ロードした後，"LLIST"コマンドをダイレクトで入力して印字します。

また，ファンクション・キーの内容を定義するには"key"コマンドを使用します。

《リスト1》ファンクション・キーを定義するためのサンプル・プログラム

```
10 /* key sample
20 key 1,"print"
30 key 2,"for"
40 key 3,"next"
50 key 4,"if"
60 key 5,"chdir"
```

"key"コマンドをダイレクトに実行することもできますが，**リスト1**のようにプログラムにしてセーブしておくと，一度にいくつものファンクション・キーを定義することができます。さらに，このプログラムを"AUTORUN.BAS"というファイル名で，BASIC.Xと同じディレクトリ内にセーブしておけば，X-BASICの起動と同時にこのプログラムが実行され，X-BASICを起動するたびに毎回同じようにファンクション・キーが定義されます。

[回答者：**多田太郎**]

Q なぜBASICは小文字しかだめなのですか？ それでBASICのスピード・アップなどをしているのですか。教えてください。

[福岡県京都郡・**徳永圭児16才**]

A 「X-BASIC」では，小文字だけでなく大文字での入力も可能です。「X-BASIC」のユーザーズ・マニュアルでは，関数の表記は大文字で行なっています。ただし，変数に関しては大文字と小文字の区別を行なっていますので，ご注意ください。

[回答者：**多田太郎**]

Q 『X68000』を使用しています。X-BASICの専用ディスクを作ろうとしましたが，SYSファイルとX-BASIC関係のファイルの転送ができません。「Human68kver.2.0」ではできないのですか。できるのならやりかたを詳しく教えてください。

[福岡県糸島郡・**竹岡均18才**]

A X-BASICを使用することが多い人は，X-BASIC専用ディスクを作成すると便利です。これにより，X-BASICをオート・スタートさせることができ，しかも辞書も一枚のディスクに収めることができます。以下にその手順を詳しく紹介します。

《リスト 2》CONFIG. SYSの例

```
FILES      = 15
BUFFERS    = 20 1024
LASTDRIVE  = Z:
TITLE      = ¥CONFIG¥TITLE.SYS
USKCG      = ¥USKCG.SYS
BELL       = ¥BEEP.SYS
DEVICE     = ¥SYS¥PRNDRV.SYS
DEVICE     = ¥SYS¥PCMDRV.SYS
DEVICE     = ¥SYS¥ASK68K.SYS A:¥X68K_M.DIC A:¥X68K_S.DIC ¥ASK¥ENV1.ASK
DEVICE     = ¥SYS¥OPMDRV.X
DEVICE     = ¥SYS¥FLOAT2.X
DEVICE     = ¥SYS¥HISTORY.X /D¥HIS¥ /SH2.8.4
DEVICE     = ¥SYS¥IOCS.X
ENVSET     = 512 ¥STARTUP.ENV
```

《リスト 3》AUTOEXEC. BATの例

```
PATH A:¥;A:¥SHELL;A:¥SYS;A:¥BIN;A:¥BASIC2;A:¥ETC
BASIC
```

「Human68kver.2.0」のシステム・ディスクをドライブ0,フォーマット済のディスクをドライブ1に入れます。システム・ファイル(HUMAN.SYS)を転送します。

A>SYS B:

CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを新しいディスクに転送します。

A>COPY CONFIG.SYS B:

A>COPY AUTOEXEC.BAT B:

エディタEDを起動してCONFIG.SYSを **リスト2** のように書き換えます。

A>ED B:CONFIG.SYS

また,AUTOEXEC.BATの最後の行に

BASIC

を付け加えます(**リスト3**)。

エディタを終了すると,それぞれバック・ファイルが作成されます(CONFIG.BAK,AUTOEXEC.BAK)が,このファイルを残しておくとディスクの容量が足りなくなりますので,削除してください。

A>DEL B:*.BAK

SYS,BASIC2の二つのサブディレクトリを作成します。

A>MD B:SYS

A>MD B:BASIC2

今作成したSYSディレクトリの中に「Human68k」のシステム・ディスクのSYSディレクトリの中のファイルをコピーします。

A>COPY*SYS¥*.*B:¥SYS¥BASIC2ディレクトリの中のファイルをすべてコピーします。

A>COPY¥BASIC2¥*.*B:¥BASIC2¥

また,CONFIGディレクトリの中のBEEP.SYSもルート・ディレクトリにコピーしてください。

A>COPY¥CONFIG¥BEEP.SYSB:

辞書ファイルをコピーしますので,ドライブ0のシステム・ディスクを辞書ディスクと交換してください。

A>COPY*.DIC B:

以上で,X-BASIC専用ディスクが作成されました。

[回答者:多田太郎]

Q 『X68000』でベーマガ掲載のプログラムを打ち込もうとしたところ,"■"の打ちかたがどうしてもわかりませんでした。どうか教えてください。

[福島県安達郡・渡辺和見16才]

A "■"は非漢字の全角文字なので,入力するときはコード入力か,または記号入力で行ないます。

1)コード入力

キーボードのコード入力のキーを押してコード入力モードにします。"■"のシフトJISコードである"81A1"をキーボードから入力します。

2)記号入力

辞書ディスクをドライブ1に入れてから,[CTRL]+[XF1]キーで日本語入力モードにします。キーボードの記号入力のキーを押すと記号が一覧に表示されますので,カーソル・キーで"■"を選んでリターン・キーを押します。

[回答者:多田太郎]

●

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは,対象メーカーをハッキリ記入し,電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで,ハガキで応募してください。

送り先は,つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「誌上公開質問状」係

Hot INFORMATION
マイコンBASICマガジン

このコーナーは，コンピュータに関連する新製品の情報や，イベントのお知らせ，講習会の案内などを満載しています。また，毎月続々と誕生するワープロ／パソコン通信局の情報や，システム変更のアナウンスも掲載しています。
ローカルなイベントについても掲載していきますので，情報をお持ちの方は，編集部の「Hot INFORMATION」の係までどしどしお便りをお寄せください。

周辺機器

ゲーム機専用 AVセレクタ

●コナミ
●ゲームセレクタ
●価格未定

コナミ「ゲームセレクタ」は，複数のビデオ機器を切り替えて楽しめるゲーム専用AVセレクタです。通常のAVセレクタとしての機能のほかに，RF出力をビデオ信号に切り替えられたり，映像の信号選択だけでなく，1台のACアダプタからの電源を「ゲームセレクタ」が分配することができるなどの機能を満載しています。

入出力は，映像信号の入力が4系統(RF入力1系統＋AV入力3系統)，出力1系統(AV出力)で，音声は入力・出力共にステレオ仕様となっています。

■問い合わせ先
〠101東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ
☎03-3264-5678



ゲームセレクタ

98NOTE対応の RAMカード4種

●アイ・オー・データ機器
●PIO-98NT-2MP／4MP／8MP，PIO-98NT-2MC
●価格
PIO-98NT-2MP 45,000円 (2MB)
PIO-98NT-4MP 80,000円 (4MB)
PIO-98NT-8MP 150,000円 (8MB)
PIO-98NT-2MC 40,000円 (2MB)



PIO-98NT-2MP

アイ・オー・データ機器はNECの98NOTE N／NS／NVに対応したRAMカード4機種を発売しました。

PIO-98NT-2MP／4MP／8MPはパリティ・ビットを搭載し，確実なデータ・チェックができ，PIO-98NT-2MCはパリティ機能を省略したローコスト版となっています。

4機種ともにPC-9801NVの新機能に対応しており，電源をOFFにしてもそのときの画面の状態を記憶し，つぎにONにしたとき同じ状態で作業ができるレジューム機能，電源をOFFにしてもデータが残るバックアップ機能を利用できます。また，32ビット機PC-9801NSに使えば，プロテクト・メモリとしても利用できます。

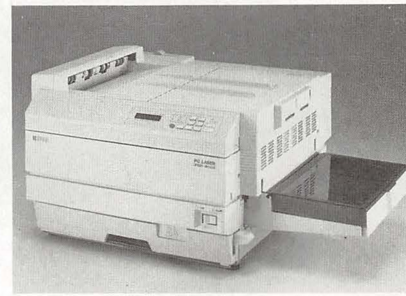
■主な仕様
対応機種：NEC PC-9801N／NS／NV

■問い合わせ先
〠920石川県金沢市駅西本町1-5-41
アイ・オー・データ機器サポートセンター
☎0762-21-4812(代)

パソコン用レーザー・プリンタ2機種

●リコー
● LP2310-SP5／3320-SP4mkⅡ
●価格449,000円／648,000円

リコーからパソコン用，レーザー・プロッタとして使用できるA3判レーザー・プリンタ「LP3320-SP4mk」と多機能でコンパクトなB4判レーザー・プリンタ「LP2310-SP5」が発売されました。　この2機種は，プリンタ接続カードを変えることでさまざまなパソコン，NECのPC-9801シリーズ，N5200シリーズ，IBMのPS／55シリーズ，日立のB16シリーズ，リコーのMr.マイツ



LP3320-SP4mkⅡ

ール・シリーズ,PSシリーズ,富士通のFMR(50Λ,70Σ)などに対応することができます。

内蔵フォントは24/32ドットの明朝体,各種欧文フォント,バーコード・パターンなどを持ち,リコー独自のページ記述言語「RPDL」(RICOH PAGE DISCRIPTION LANGUAGE)を搭載しているので,これによって文字のアウトライン処理や,縮小・拡大・回転・文字修飾などがコントロールできます。

■主な仕様

プリント速度:8枚/分(B4・A4判,LP3320-SP4mk)
9枚/分(A4判,LP2310-SP5)
解像度:240dpi
用紙サイズ:A3~ハガキ(LP3320-SP4mk)
B4~ハガキ(LP2310-SP5)
寸法:569.5×563×380mm(LP3320-SP4mk)
500×492×305mm(LP2310-SP5)

■問い合わせ先

〒107東京都港区南青山1-15-5(リコービル)
リコー販売本部LP計画グループ
☎03-3578-3111

X68000用48ドット熱転写カラー漢字プリンタ

●シャープ
●CZ-8PC5
●価格未定

CZ-8PC5は48ドット熱転写カラー漢字プリンタです。漢字プリンタとしての使用はもちろんですが,カラー・インクリボンを使えば7色のカラー印字ができるので,カラー画像のプリントにも適しています。

■主な仕様

印字方式:熱転写・ドットマトリクス・ノンインパクト
ドット数:48ドット
印字速度:ANK・記号70字/秒,130字/秒(高速モード)
漢字46字/秒,86字/秒(高速モード)
印字分解能:1/360インチ(0.07mm,縦・横共)
外形寸法・重量:410(幅)×320(奥行)×115(高さ)mm,6.7kg

■問い合わせ先

〒162東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ 液晶映像システム事業部第2商品企画
☎03-3260-1161



CZ-8PC5

Macで安価な国産プリンタを使うアダプタ

●八戸ファームウェアシステム
●Printer Adapter
●価格19,800円

八戸ファームウェアシステムから発売された「Printer Adapter」は,NEC,エプソン,富士通などのプリンタをアップルのMacintoshシリーズ・パソコンにつないでMacintoshシリーズ用プリンタとして動作させるためのアダプタです。

すでに国産のパソコン,プリンタを持っていて,新たにMacintoshシリーズのパソコンを加えるというような場合,すでにあるプリンタをそのまま活用できるのでとても合理的です。

従来のPrinter Adapterから新たに,原寸サイズモード,改ページ補正モード,57,600bpsの高速ストレート・モードなどの機能が付け加えられたほか,細かい設定はMacintoshの画面上からできるようになりました。

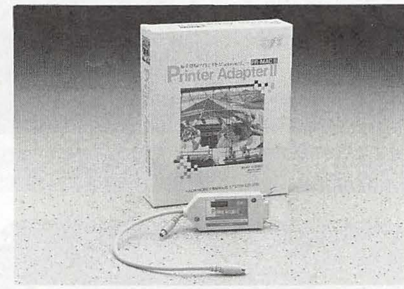
また,PC-9801,FMR,FM TOWNSなどのプリンタ出力をMacintoshに直接取り込むこともできます。

■主な仕様

対応プリンタ:NEC PC-PR201シリーズ
エプソンESC/Pシリーズ
富士通FMPRシリーズ
対象プリンタ:ImageWrite用プリンタ・ドライバ

■問い合わせ先

〒060北海道札幌市北区北8条西4-22-7中屋ビル2F
八戸ファームウェアシステム
☎011-716-3815



Printer Adapter II

軽量コンパクトなMac用MIDIインターフェース

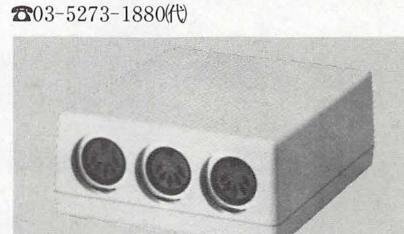
●カメオインタラクティブ
●MIDI Translator
●価格12,000円

カメオインタラクティブから発売された「MIDI Translator」はMacintosh用MIDI IN×1+MIDI OUT×3仕様の小型軽量MIDIインターフェースです。

接続は付属のケーブルでMacintoshのモデムポートかプリンタ・ポートにつなぐだけでOKで,電源も不要です。とても手軽に使えるので,これからMacintoshでコンピュータ・ミュージックをはじめようという人には最適といえるでしょう。

■問い合わせ先

〒169東京都新宿区西早稲田2-3-21
カメオインタラクティブ
☎03-5273-1880(代)



MIDI translator

★ ★ ★

ソフトウエア

グラフィック/通信機能を持ったワープロ

●クレオ
●ユーカラWAVE
●NEC PC-9801シリーズ
●価格9,800円

クレオから発売された「ユーカラWAVE」は，9,800円という価格ながら日本語ワープロ，グラフィック・ソフト，通信ソフトの3機能を統合し，相互に活用できる新しいジャンルのソフトウエアです。

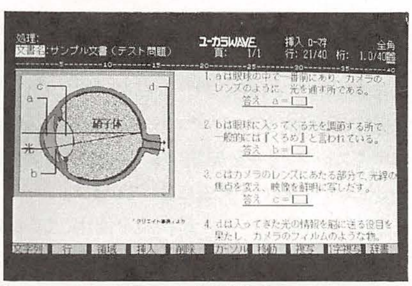
98NOTEに対応しており，「ユーカラWAVE」本体をRAMドライブに転送してしまえば，システム・ディスクを持ち歩かなくても，いつでもどこでも，文章を書き，絵を描き，通信できます。また，カラー・プリンタにも対応しているので，カラー・イラスト入りのきれいな文書を作ることもできます。

■使用環境

対応機種：NEC PC-9801シリーズ
OS：MS-DOS Ver2.1以上

■問い合わせ先

〒108東京都港区芝浦4-9-25芝浦スクエアビル
クレオ ☎03-3456-4610



ユーカラWAVE

PC-9801グラフィック端末ソフト

●インターコム
●VS6680PC／G，EM6680PC／G
●NEC PC-9801シリーズ
●価格：VS6680PC149,000円～
EM6680PC149,000円～

インターコムの6680PCシリーズは，富士通のホスト・コンピュータのオンライン端末として機能させる端末エミュレーション・ソフトです。FACOM M／KシリーズとPC-9801シリーズを専用または電話回線で接続し，F6680／F6650相当のグラフィック・ワークステーションとして機能させることができます。

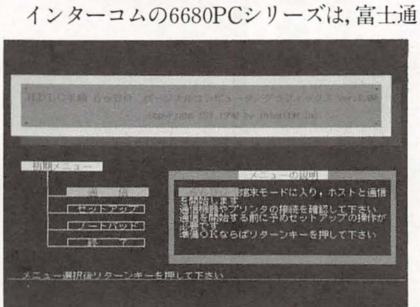
「VS6680PC／G」と「EM6680PC／G」のちがいは，「VS6680PC／G」がHDLC手順「EM6680PC／G」がBSC手順による通信方式を採用していることで，これらを利用すれば富士通の会話型グラフ作成ツール「EGRET」や，米国SASのSAS／GRPHなど，ホスト・グラフィック・アプリケーションのレポート，グラフ，統計予測などの機能を安価なパソコンで活用できます。

■使用環境

対応機種：NEC PC-9801

■問い合わせ先

〒101東京都千代田区神田駿河台2-9研究社ビル
インターコム
☎03-3293-3338



VS6680PC

FM-Rシリーズ用一太郎Ver.4

●ジャストシステム
●一太郎Ver.4FMR
●NEC PC-9801シリーズ
●価格
FMR高解像度対応 68,000円
FMR中解像度対応 68,000円

ジャストシステムから富士通FM-Rシリーズ用「一太郎Ver.4」が発売されました。これはすでに定評のあるPC-9801シリーズ用，IBM PS／55シリーズ用「一太郎Ver.4」と同様の機能をFM-Rシリーズ上で実現するもので，文字編集の機能をはじめとして，斜線を含めた多彩な罫線機能，ランク，ビジョン，目次作成，索引作成などといった思考支援，長文作成機能を搭載し，VAF（Value Added Function）による機能の追加が可能になっています。

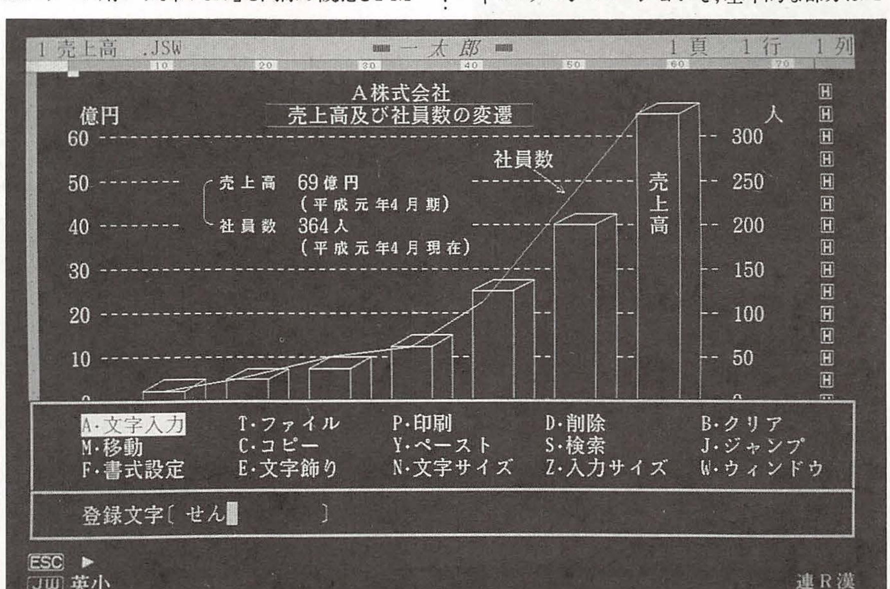
また，「一太郎」シリーズのワープロで作成された文書ならば，機種が異なっても文書を相互に読み書きすることができるので，蓄積された文書ファイルの資産をムダにすることがありません。

■主な仕様

対応機種：高解像度対応版（FM R-70HX3／HX2／HX2S／HX1／HD，FM R-60HX／FX2／HD／FD2）
中解像度対応（FM R-50HV／FV／TX6／LX6／LX2／HX／FX2／HD／FD2／LT6／LT5，FM R-50S HX，FM R-50S HX）

■問い合わせ先

〒770徳島県徳島市沖浜東3-46
ジャストシステム ☎0886-55-1121(代)



FM-R用一太郎 Ver.4

ノート・パソコン専用の表計算ソフト

●ロータス
●1-2-3／Notebook
●NEC PC-9801シリーズ，
東芝J3100シリーズ
富士通NM-R50NBシリーズ
●価格38,000円

ロータスから，NEC，富士通，東芝のノート・パソコン専用の表計算ソフト「1-2-3／Notebook」が発売されました。

これはすでに発売されている「1-2-3」のノート・パソコン・バージョンで，基本的な部分は「1-

2-3」に準拠しています。それだけでなく,「1-2-3」と「1-2-3/Notebook」で互いにデータを利用することができるので,すでに「1-2-3」を使っているユーザーなら,デスクトップとノートのパソコンを連係して使えるので便利です。

システム・ディスクはノート・パソコンを意識してフロッピーディスク1枚にコンパクトにまとめられており,加えて,このフロッピー1枚で複数の異なるノート・パソコンに対応できるのが大きな特徴です。

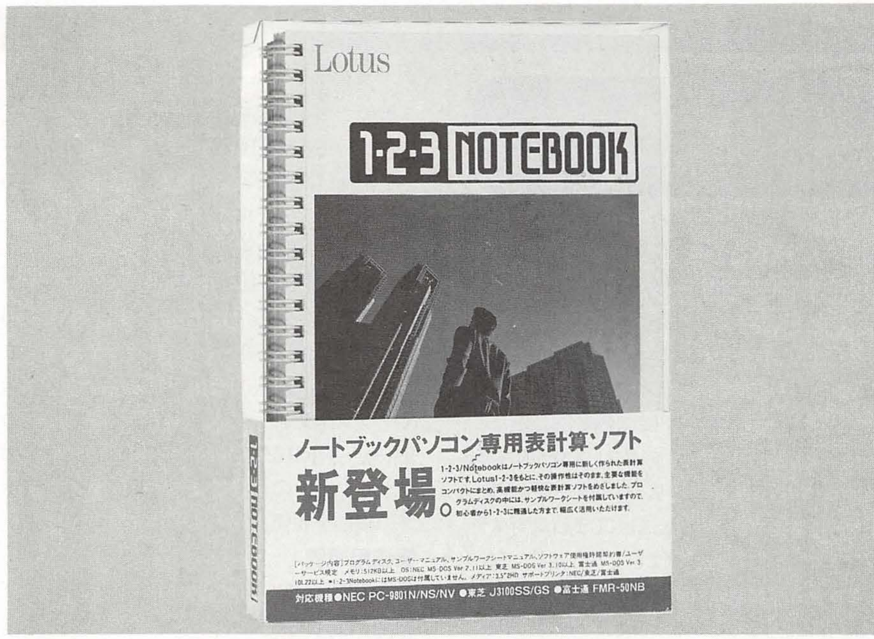
「1-2-3」といえば,定評のあるユーザー・サポートですが,まったく同じサポートが「1-2-3/Notebook」ユーザーも受けられるので,初心者から上級者まで安心して使うことができるでしょう。

■主な仕様

最大8192行×256列のワークシート
1セル最大240バイトの罫線
データベース機能は,処理件数が最大8191件,256項目,最大32の検索・抽出条件
棒・折れ線など5種類のグラフ機能
パスワードによる機密保持
EMSに対応
対応機種
富士通FM-R50NB1
東芝J3100SS/GS/SX
NEC PC-9801N/NS/NV
OS:全機種MS-DOS Ver3.1以上
メモリ:512kB以上

■問い合わせ先

〒105東京都港区虎ノ門3-10-11虎ノ門MFビル10号館
ロータス ☎03-3436-4105(代)



1-2-3/Notebook

情報処理技術者試験対策用ソフト

●エスシーシー
●2種パスポート'91
●NEC PC-9801シリーズ
●価格20,000円

エスシーシーから発売された「2種パスポート'91」は,第2種情報処理技術者試験・午前の部の問題を収録したドリル型の学習ソフトです。

過去5回分の問題を分野別に分類し,コンピュータと対話形式で分野ごとに,要点説明→問題提示→問題解答→解答チェック→解説というサイクルで,無理なく着実に学習を進めることができます。

■主な仕様

対応機種:NEC PC-9801シリーズ(U2, LT, XA, XL/XL2ハイレゾを除く)およびその互換機
商品構成:フロッピーディスク5枚
模擬試験問題1セット
利用の手引1冊
サブ問題集1冊

■問い合わせ先

〒164東京都中野区中野5-62-1EDCビル
エスシーシー
☎03-3319-6611

MS-DOSを数倍便利にするユーティリティ

●アイ・オー・データ機器
●D.H.TOOL
●PC-9801シリーズ
●価格16,000円

アイ・オー・データ機器から発売された「D.H.TOOL」は,メニュー・プログラム,フルスクリーン・エディタ,ファイル・マネージャなどに加え,リブート機能を備えた,MS-DOSやアプリケーションをより便利に使うためのツールです。

「D.H.TOOL」は大きく「REBOOT」,「EGMENU」,「DISC」,「EDIO」の四つにわかれていて,「REBOOT」は各ソフトウエアに最適なソフトウエア環境を再構築するコマンド,「EGMENU」はそれぞれのアプリケーションをメニューで選択するだけで実行するユーティリティ,「DISC」は複雑なディレクトリ構造を視覚的に画面に表示し,ファイルのコピー,移動,削除が簡単な操作で行なえるファイル・マネージャ,「EDIO」はテキスト・ファイルを編集するためのフル・スクリーン・エディタという構成になっています。

とくに大容量のハードディスクを使用しているような環境では,ハードディスクのどのディレクトリにどんなファイルがどういう形式で存在しているか,使っている当の本人がわからなくなってしまうことも少なくありません。そんなときに,「D.H.TOOL」のよう



D.H.TOOL

にファイルを効率良く管理するソフトが非常に便利になってくるのです。

■主な仕様

動作機種：PC-9801シリーズ
OS：MS-DOS Ver2.1以上
メモリサイズ：640kB以上
ハードディスク：SASIタイプ，SCSIタイプ
オプション：マウス

■問い合わせ先

〒920石川県金沢市駅西本町1-5-41
アイ・オー・データ機器
☎0762-21-4812

ワープロ文書を完全にコンバートするソフト

●シンクプラン
●スーパー文書コンバータ
●FM-Rシリーズ，PanacomMシリーズ対応
●価格：「OASYS&一太郎版」40,000円
「OASYS&LANWORD版」40,000円
「一太郎&特許出願版」60,000円

シンクプランの「スーパー文書コンバータ」は，拡大文字，1／4文字，罫線，網かけなども元の文書ファイルに忠実に変換する文書ファイル・コンバート・ソフトです。

発売されたのは「OASYS&一太郎」，「OASYS&LANWORD」，「一太郎&特許出願文書」の3種類で，FM-RシリーズとPanacomMシリーズ上で動作します。「一太郎&特許出願文書」は特許庁による電子出願文書（JIS水準10）に完全対応しています。

双方向のコンバータなので，二つのワープロのファイル形式それぞれでロード／セーブができるのが特徴です。

■主な仕様

動作機種：FM-Rシリーズ
PanacomMシリーズ
ドライブ：2ドライブ以上
OS：MS-DOS Ver3.1以上
メディア：3.5／5インチ2HD
必要メモリ：640kB以上

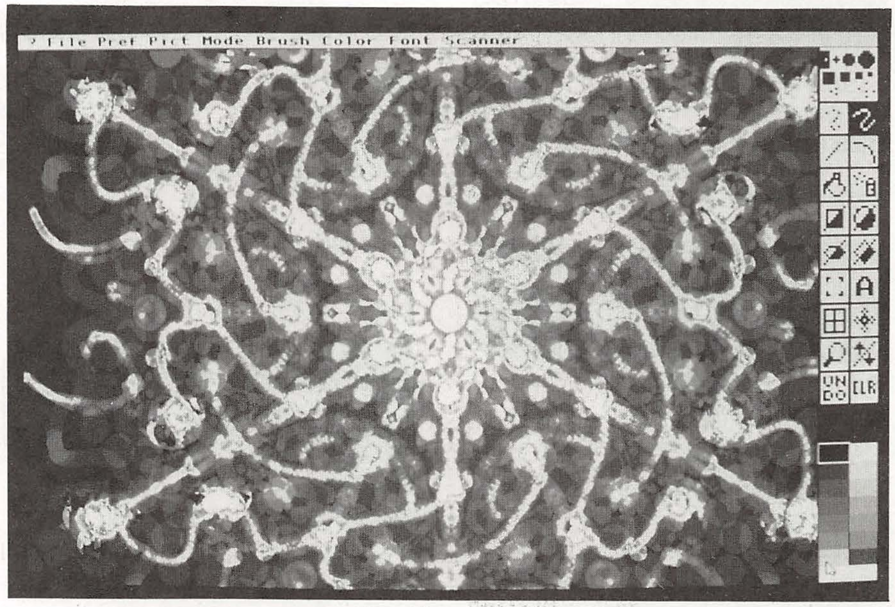
■問い合わせ先

〒103東京都中央区日本橋富沢町2-4日本橋後藤ビル2F



スーパー文書コンバータ

シンクプラン
☎03-3249-1550



デラックスペイントII

スーパーグラフィック・ソフト

●BPS
●デラックスペイント
●PC-9801シリーズ
●価格36,000円

米エレクトロニックアーツ社によって開発され，アミガのゲームソフトのグラフィック製作にも使われて多くの実績を持つグラフィック・ツール「デラックスペイント」のPC-9801シリーズ移植版がビー・ピー・エスから発売されました。

画面上に描かれたものをすべて「ペン先」にできるブラシツール，万華鏡のような効果が得られるシンメトリ機能，ボカシ効果を出すスムーズ機能，簡単に遠近感を付けられるパース機能など豊富なグラフィック機能を持っているほか，日本語入力はVJE-βに対応しています。

■使用環境

PC-9801VM以降，メモリ640kB以上，MS-DOS Ver3.1以上，マウスなどが必要，EMS対応，VJE-β対応。

■問い合わせ先

〒226神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F
ビー・ピー・エス
☎045-931-0151

トピック

PC-VANが20万人

個人向けパソコン通信サービスとして国内最大の規模を持つPC-VANの会員数が'90年12月13日で20万人を突破しました。

PC-VANではこれを機に，米国の「BY TYMNET」，「Sprint Net」や，香港「PPS」など国際講習パケット網との接続，KDDの「VENUS-P」経由による海外からのアクセス，東京通信ネットワークの「TTNet」との接続，所沢，厚木などアクセス・ポイントの新設および，横浜，新潟など既設ポイントの2400bps対応といったサービスの強化を行ないました。

また，来年4月からは24時間サービスが開始されるということです。

98セカンド・バス規格を発表

アイ・オー・データ機器はNECのPC-9801シリーズ拡張用スロット・バスを応用し，拡張スロットを2倍に利用できる「98セカンド・バス」を発表しました。

「98セカンド・バス」はベースボードとサブボードからなり，二つのボードが2階建てになって重なった形になっています。

ベースとサブそれぞれのボードは互いに独立して動作し，電気的に対等なので，スロット数は実質2倍になります。

アイ・オー・データ機器はこの規格をほかの拡張ボード・メーカーにアピールするとともに，自ら規格に対応した各種ボードの商品化を予定しています。

パソコン通信

このコーナーは,「ワープロ」/パソコン通信BBS電話帳1990年秋号」〈定価1,900円(本体1,845円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり,ワープロ/パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら,ぜひ,このコーナーまでお知らせください。また,パソコン通信に関連するイベントや,あなたの周りで評判の,おもしろサービスの話題なども募集中です。

ABCラジオがやってるBBSだよ!

●ABCラジオエキスプレス

■ネットワークのプロフィール

ABCラジオの番組情報,ゲスト紹介,プレゼント情報のほか,みなさんからの各番組へのメッセージなどをいただいています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM,YMODEM,MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

06-452-1008(300/1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒531大阪府大阪市北区大淀南2-2
ABCラジオ編成部☎06-458-5321

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:一部のボード,コマンド不可

ネットワークは生活の一部だ

●VIP's Square

■ネットワークのプロフィール

初心者のための各種言語講座と,コンピュータの話題に終始しない生活の一部としてのネットワーキングをモットーにしています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,電子会議,PDSサービス,ニュース,データベース・サービス,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM,YMODEM,MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

06-754-5144(300/1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒544大阪府大阪市生野区新今里
X倶楽部Net事業本部　非公開

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:一部のボード利用不可

パソコン・リサイクル情報が満載!

●友愛ねっと

■ネットワークのプロフィール

古いパソコンでも,アイデア次第で十分活用できます。みんなで知恵を出し合ってパソコン・ライフを楽しいものにしましょう。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM,MNP(クラス7)

■アクセス電話番号

092-571-8950(4000bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒816福岡県福岡市博多区諸岡4-5-2-203
大獄勝則☎092-575-0027

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:なし

ゲームメーカー,カプコンとコミュニケート

●C&CNET

■ネットワークのプロフィール

90年12月にスタートしたばかりのネット。カプコンのゲームはもちろん,草の根ネット的な盛り上がるネットをめざしています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ニュース,オンライン・ゲーム,データベース・サービス,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM,MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

06-946-3081(300/1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒540大阪府大阪市中央区大手通1-4-12
㈱カプコン☎06-496-2080

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:利用時間10分,一部のボード利用不可

良質のPDSを満載した自由なBBS

●Marcy-Net

■ネットワークのプロフィール

シンプル&高機能なネットです。うるさいことは言いません。とにかく,みなさんの参加を求めます。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,オンライン・ゲーム,ヘルプ機能

■オプション機能

XMODEM,YMODEM,ZMODEM,MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

011-841-1405(300/1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒003北海道札幌市白石区東札幌2条4-10-22
堀　真人☎011-841-1407

■ゲスト利用について

当ネットはゲスト利用ができません

連れ込みNET

●日の出-NET

■ネットワークのプロフィール

まったく気取らない,素人主体のBBS!かって気ままなSYSOPにご用心! 毎月のアクセス・ランキング予想クイズに当たると,美味しいものを贈るよ!

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット

■オプション機能

XMODEM,MNP(クラス5)

■アクセス電話番号

0982-34-1556(1200/2400bps)

■運用時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒882宮崎県延岡市日の出町1-9-4
矢野明昭☎0982-32-5223

■ゲスト利用について

ID:GUEST
パスワード:なし
制限:アクセス時間30分以内

BM特選 プログラム・コーナー



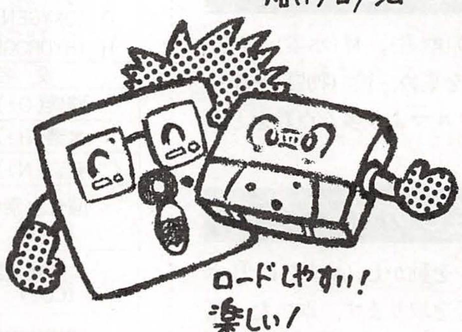
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

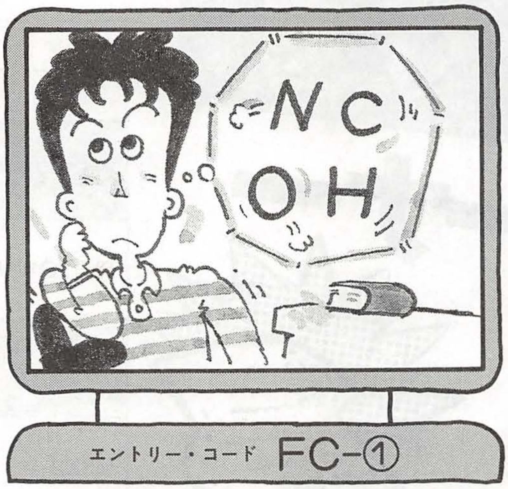
★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　（実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください）

創刊100号記念
「投稿プログラム・コンテスト」開催中!!

毎月500名に花王からフロッピーをプレゼント！入賞者には，協賛各社から賞品も贈られます！





ファミリーコンピュータ/ツインファミコン（ファミリーベーシックV2/V3）用

四つの元素をうまく結合させるのだあ

ELEMENTAL WORLD（エレメンタル ワールド）

アムルの弟

内　容

四つの元素O（酸素（さんそ）），H（水素（すいそ）），N（窒素（ちっそ）），C（炭素（たんそ））を集め，役（物質（ぶっしつ））を作って，時間内にノルマより多く点数をとるゲームです。

遊びかた

赤いカーソルを動かし，Ⓐまたは Ⓑボタンで元素記号を取ります。取った元素は，画面右のNEXTのところの緑色の元素のとなりに表示されます。この緑色のところは役作りの頭となり，これを含める元素の役ができたら点数がもらえます。

時間内にノルマより多く点数を取ればクリアです。

《第1表》役の点数と元素の種類と注意

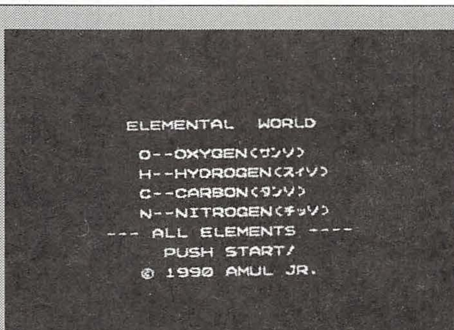
O （OXYGEN（オキシゲン））…酸素　N （NITROGEN（ニトロゲン））…窒素
H （HYDROGEN（ハイドロゲン））…水素　C （CARBON（カーボン））…炭素

役　名	役の形	点　数
酸素（O_2）	O O	5
水素（H_2）	H H	5
窒素（N_2）	N N	5
酸化水素（水）（H_2O）	H O H O H H	10
二酸化炭素（CO_2）	C O O O C O	12
過酸化水素（H_2O_2）	H O O H O H O H	20
二酸化窒素（NO_2）	N O O O N O	15
アンモニア（NH_3）	N H H H H N H H	30
アセチレン（C_2H_2）	C C H H C H C H他	50
これ以外，またはまちがいだと0点です。		

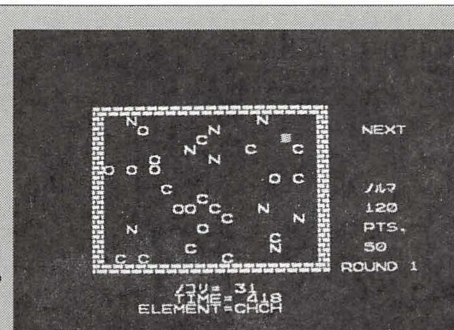
注…役を作るとき順番は決まってませんが，作る順番に気をつけないと安い役になったりします。

たとえば…。
H_2Oにしたいとき…。

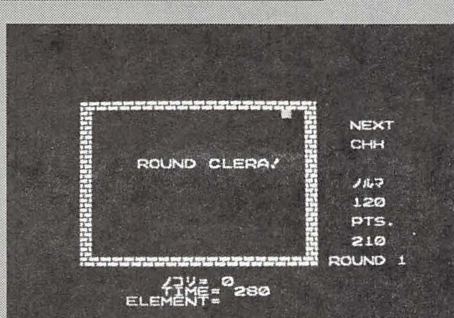
NEXT
H　あやまってHを取ってしまうと…。
↓
NEXT
HH　H_2（水素）となり，H_2Oより安くなってしまう。



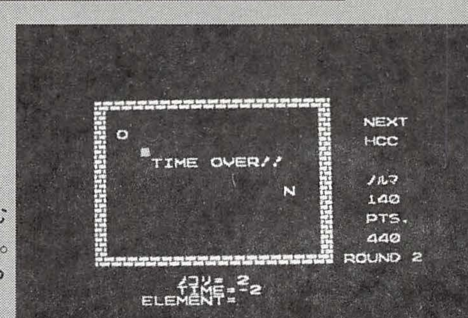
◀《写真1》タイトル画面。まずは元素結合表とにらめっこして役を覚えよう



◀《写真2》スタート！時間内にノルマ以上の点数を取ればいいわけだ。高い役をどんどん作ろう



▶《写真3》ノルマをクリアしたら急いですべての元素を集めまくろう。全部なくしてはじめてクリアだ



▶《写真4》面が進むとノルマ数が増える。高得点ばかりをねらっているとタイム・オーバーになるゾ

《OVER FLOW》ベーマガが大判化されてちょうど1年がたちました。家族で楽しめるパソコン誌をモットーにこれからもがんばりますので応援よろしく！もちろんOFコーナーだって健在。身近で起こったこと，ためになる話，質問，なんでもOK！みんなで参加しよう。

役の作りかたと点数

役の種類は全部で9種類です。**第1表**を見てください。また，これ以外にない役は0点です。高得点をねらってください。

――・――・――・――

㊟リスト中のf3は，

KEY1，CHR$ (195)

と定義してから，[F1]キーで入力してください。

Ⓒは，

KEY2，CHR$ (180)

と定義してから，[F2]キーで入力してください。

《第2表》変数表

変数	内容
X,Y	カーソル座標
S	カーソル方向
T	カーソル・ボタン
SX,SY	元素表示
A	元素の種類
W	タイム
K	点数
P	役の点数
A$	元素記号(表示)
B$	元素記号(入力)
F	元素のだした数
U	元素の残り数
Q	元素の入力数
R	面数
N	ノルマ
Z$	画面作成用

CHECKER FLAG

編：これが今月のFCの採用作品ですが，正直言ってややパワー不足といった感じです。

Dr.D：いやいや元素記号を遊びにとりいれるなんてユカイ痛快。アイデアは決して悪くないよ。

編：つまり発想は良い，と。

Dr.D：プログラムじゃが，100行でキャラクターを設置する回数をIF～THENで管理しておるが，これはFOR～NEXTを使ったほうがすっきりする。それより乱数で元素を設定するのはどうじゃろう。これならみんなアセチレンばかり作ってしまうのではないかな。

ELEMENTAL WORLDのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:PALETS 0,13,22,22,22:PALETB 0,13,44,37,16:CLS:LOCATE6,5:PRINT"ELEMENTAL  WORLD":LOCATE7,8:PRINT"O--OXYGEN(ｻﾝｿ)":LOCATE7,10:PRINT"H--HYDROGEN(ｽｲｿ)":LOCATE7,12:PRINT"C--CARBON(ﾀﾝｿ)":LOCATE7,14:PRINT"N--NITROGEN(ﾁｯｿ)"
20 LOCATE4,16:PRINT"--- ALL ELEMENTS ----":LOCATE9,18:PRINT"PUSH START!":LOCATE7,20:PRINT"© 1990 AMUL JR.":IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 CLS:DEFSPRITE0,(0,0,1,0,0)=CHR$(221):COLOR23,6,3:R=0
40 FORI=3TO17:LOCATE0,I:PRINT"f3":LOCATE19,I:PRINT"f3":NEXT:FORI=0TO19:Z$=Z$+"f3":NEXT:LOCATE0,2:PRINTZ$:LOCATE0,18:PRINTZ$:LOCATE23,4:PRINT"NEXT":LOCATE23,10:PRINT"ﾉﾙﾏ":LOCATE23,14:PRINT"PTS.":LOCATE21,18:PRINT"ROUND
45 R=R+1:IFR>5THEN280
48 W=1000:F=0:U=40:K=0:X=1:Y=3:N=100+R*20:LOCATE23,6:PRINT"     ":LOCATE23,16:PRINT"     ":LOCATE26,18:PRINTR
50 A=RND(4)+1:ONA GOTO60,70,80,90
60 A$="O":GOTO100
70 A$="H":GOTO100
80 A$="N":GOTO100
90 A$="C"
100 IFF=40THEN130
110 SX=RND(17)+1:SY=RND(15)+3:IFSCR$(SX,SY)<>" "THEN110
120 LOCATESX,SY:PRINTA$:F=F+1:GOTO50
130 LOCATE23,6:PRINTA$:LOCATE22,12:PRINTN:LOCATE22,16:PRINTK:LOCATE7,20:PRINT"ﾉｺﾘ=";U;" "
140 S=STICK(0):X=X+(S=2ANDX>1)-(S=1ANDX<18):Y=Y+(S=8ANDY>3)-(S=4ANDY<17):SPRITE0,X*8+16,Y*8+22:PAUSE5:W=W-2+L:LOCATE7,21:PRINT"TIME=";W;" ":IFW<0THEN275
145 L=0:IFSTRIG(0)<3THEN140
150 IFSCR$(X,Y)=" "THEN140
160 B$=SCR$(X,Y):U=U-1:LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATE7,20:PRINT"ﾉｺﾘ=";U;" ":A$=A$+B$
170 IFA$="HH"ORA$="OO"ORA$="NN"P=5:GOTO250
180 IFA$="HOH"ORA$="OHH"P=10:GOTO250
190 IFA$="COO"ORA$="OCO"P=12:GOTO250
200 IFA$="NOO"ORA$="ONO"P=15:GOTO250
210 IFA$="HOOH"ORA$="OHOH"P=20:GOTO250
220 IFA$="NHHH"ORA$="HNHH"P=30:GOTO250
230 IFA$="CHHC"ORA$="CCHH"ORA$="HCHC"ORA$="HCCH"ORA$="CHCH"P=50:GOTO250
235 LOCATE23,6:PRINTA$:IFU=0THEN260
240 Q=Q+1:IFQ=3LOCATE23,6:PRINT"     ":P=0:GOTO250
245 GOTO130
250 K=K+P:L=P:Q=0:LOCATE23,6:PRINT"     ":IFP>0LOCATE4,22:PRINT"ELEMENT=";A$:PAUSE100LOCATE12,22:PRINT"      "
255 IFU<>0THEN50
260 PAUSE100:IFN<=K THENLOCATE5,8:PRINT"ROUND CLERA!":PAUSE200:LOCATE5,8:PRINT"           ":GOTO45
270 LOCATE5,8:PRINT"NOLMA FAILURE":PAUSE200:GOTO280
275 LOCATE5,8:PRINT"TIME OVER!!":PAUSE200
280 LOCATE5,8:PRINT"GAME OVER     ":PAUSE200:RUN
```

★突然ですが，こんにちは。2月号のハガキで「お年玉はいくらもらいましたか？何に使う予定ですか？」なんて聞いてどうするの。プライベートなことなので，答えられません。(神奈川県川崎市・**マッチ16才**)……【**影**：教えてくれたっていいじゃん。】



FM-7/77シリーズ(F-BASIC V3.0)用

とにかく平らにするのだ！

DEKOBO

(デコボ)

ヨッチャマSOFT

▶物　語

少女が目覚めると，そこは見知らぬ部屋でした。というより，何やら，ぼんやりした空間で，ただ，でこぼこした床が色とりどりに輝やいていました。

「ここは，どこかしら…」

するとどこからか声が聞こえてきます。

「コラッ！コボコ。マタサボッテオルナ。ユカヲモトドオリニスルマデハ，カエサンゾ」

「何のことかしら？…私はコボコなんて名前じゃないわよ」

「コボコ…イッタジャロ，コンドソノユカヲイタズラシタトキハ，ユルサンゾト。ハヤクシナイト，デコニツカマルゾ！」

ふと振り返ると，黒いへんてこな生き物がウロチョロしているではないですか。

「キャー!!」

「サァ，ハヤイトコユカヲキレイニタイラニモドシテオクレ」

そう言うと，もう声は聞こえなくなりました。

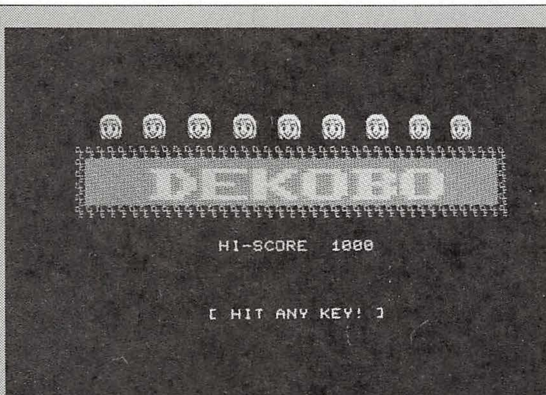
「そうよ，きっとこれは夢よ。悪い夢よ」

しかし，いつまでたっても覚めそうにありません。おまけにデコとかいう生物が迫ってきます。

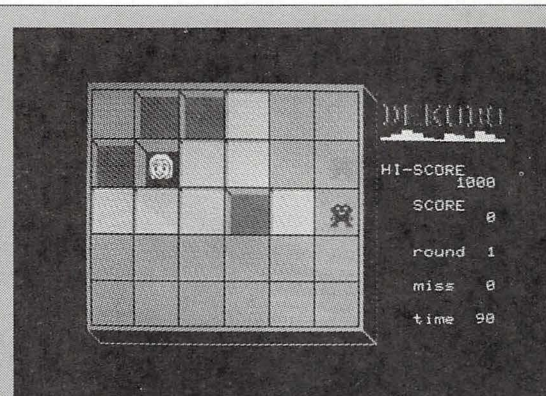
あわてて，コボコは床を直しはじめました。

▶遊びかた

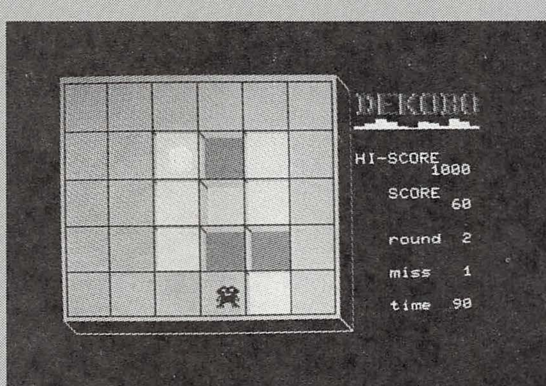
一筆書きの立体版だと思ってください。床（青・赤・紫・緑・水・黄の順に高



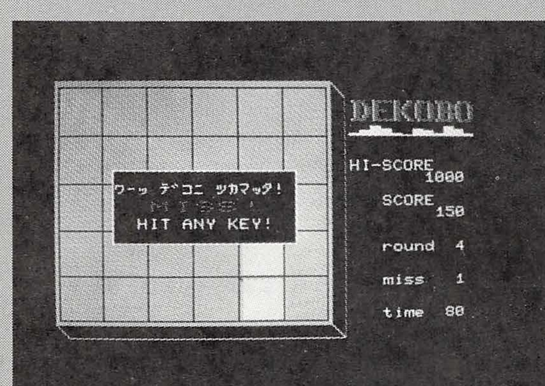
▲《写真１》DEKOBOのタイトル画面。異次元？に迷いこんでしまった君は床を平らにしなければならないの



▲《写真２》敵のデコにつかまらないように床をすべて黄色の高さにしましょう。それそれ



▲《写真３》上を通過すると一段床が高くなる。黄色になるともう通れなくなるので注意！



▲《写真４》うわぁい，デコにつかまってしまったい。近くにきたらすばやく止めてしまうのがコツだゾ

★OFコーナーに載ると何かくれるのですかいな？(大阪市・よしむソフトBM13才)……【つぐ美：みんな気づいてないでしょうけどじつは載ったみんなには私からのアツイ投げキッスが送られていたの♡影：ボツった人には私からのアツイ奴が送られて…。】

くなっていく）をすべて黄色にしてください。

8246キーでコボコが上下左右に動きます。そのとき，いたところが一段高くなります。

自分の一つまわりの床にデコがいるとき，スペース・キーを押すと数秒デコの動きを止めることができます。

ミス

・TIME OVER（90秒）。

・動いてるときのデコにつかまる。

・黄色の床で動く。

3回ミスをするとゲーム・オーバーです。

▶プログラムについて

デコの動きですが，Zの値を小さくすると遅くなり，310行の.4を大きくすると進路変更が速くなります。また，290行のFFの値を増やすと，スペース・キーを押したときデコの動きが止まる時間が長くなります。

面の作成には一番悩まされました。

まず，床がすべて黄色の状態にして，適当に位置を決めます。その床を一段低くしてランダムに移動するという繰り返しを数回するわけですが，その回数が多くなってくると，どうしても，はまるときがでてくるんですよ。どの方向にも進めず，ループし続けてしまうんです。

その対処が，うまくできなくて苦労しました。

このゲーム，最初はあまり力を入れるつもりはなかったのですが，途中で気合いが入り，結構，満足いく作品に仕上がりました。

参考

・「ゆめいっぱい」関　ゆみ子

《第1表》変 数 表

変数	内容
RO	面数
SC	スコア
TI	タイム
MX(VX)	コボコのX座標（移動値）
MY(VY)	コボコのY座標（移動値）
C	元に戻す床の残数
F	＝1ならデコの動きが止まる
FF	デコの動きが止まってる残り時間
DX	デコのX座標
DY	デコのY座標
Z	デコの動きの速さ制御
MI	ミス
PL$	BGMデータ

CHECKER FLAG

編：ややや。なにやらおもしろそうなストーリーですね。

影：ゲームのほうもデコボコおもしろいぞ。

Dr.D：ほー，立体じゃな。なるほど。これでサウンドもデコボコした音ならいいのにな。

編：でもヨッチャマSOFT君も言ってるとおり，はまらない面を作成するのには一苦労しますね。面作成用のエディタも別に作らなきゃいけないし…。

Dr.D：ん？　エディタなら，たやすいはずだよ。床の色を黄色から水色，緑…と逆にプログラムすればOK，じゃろうて？

影：うーん，さすがDr.。

Dr.D：オッホン。

DEKOBOのプログラム・リスト

```
100 GOTO 1230
110 GOSUB 770
120 '
130 F=0: FF=10: P=0: V=0: PLAY "V1005T140": TIME$="00:00:00"
140 '------------------------------------------------------------ コボ"コ ----
150 TI=90-TIME: LOCATE 35,20: PRINT TI: IF TI<1 THEN A=0: GOTO 380
160 '
170 PLAY PL$(P): P=P+1: P=P+(P=16)*16
180 '
190 K$=INKEY$: IF K$=" " THEN F=(ABS(MX-DX)=<1)*(ABS(MY-DY)=<1)
200 VX=(K$="4")-(K$="6")
210 VY=(K$="8")-(K$="2")
220 IF VX=0 AND VY=0 OR M(MX+VX,MY+VY)=0 THEN 290
230 M=M(MX,MY): M=M+1: IF M=7 THEN A=1: GOTO 380
240 ON M GOSUB 630,640,650,660,670,680
250 M(MX,MY)=M: MX=MX+VX: MY=MY+VY: GOSUB 700
260 C=C+(M=6): IF C=0 THEN 550
270 GOTO 150
280 '------------------------------------------------------------ デ"コ -----
290 IF F=1 AND FF>0 THEN FF=FF-1: GOTO 150 ELSE F=0: FF=10
300 IF RND(1)>Z THEN 150
310 V=V-(RND(1)<.4): V=V+(V=4)*4
320 IF M(DX+VX(V),DY+VY(V))=0 THEN V=V+1: V=V+(V=4)*4: GOTO 320
330 M=M(DX,DY)
340 GOSUB 720: DX=DX+VX(V): DY=DY+VY(V)
350 GOSUB 710: IF MX=DX AND MY=DY THEN A=2: GOTO 380
360 GOTO 150
370 '------------------------------------------------------------ ミス ------
380 FOR I=1 TO 5: PLAY "O=I;L64CECECDC": NEXT
390 GOSUB 740: MI=MI+1: IF MI=3 THEN MI=0: SC=0: C=0: GOTO 480
400 '
410 SYMBOL(144,84),"MISS!",4,1,2
420 LOCATE 6, 9: PRINT M$(A)
430 LOCATE 8,12: PRINT "HIT ANY KEY!"
440 I$=INPUT$(1)
450 FOR Y=1 TO 5: FOR X=1 TO 6: M(X,Y)=MM(X,Y): NEXT: NEXT
460 GOSUB 1020: GOTO 130
470 '
480 SYMBOL(116,76),"GAME OVER",3,2,2
490 LOCATE 7,12: PRINT "CONTINUE (Y/N)"
500 PLAY "O6L16CDDFFDDR64CDDFFDDR64CDCDCGGFFFF"
510 I$=INPUT$(1)
520 IF I$="N" OR I$="n" THEN RO=1: GOTO 1480
530 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 440 ELSE 510
540 '------------------------------------------------------------ クリア -----
550 GOSUB 740
560 SYMBOL(144,76),"CLEAR",4,2,6
570 FOR I=0 TO 502: COLOR=(6,I MOD 3+5): BEEP 1: BEEP 0: NEXT
580 PLAY "S10M30000GL8AAAAFL4GL8AL4BR4 L8BL4AL8BO7L2C"
590 S=FIX(TI/10)*10: SC=SC+S: IF HS<SC THEN HS=SC
600 LOCATE 10,12: PRINT "SCORE";S
610 RO=RO+1: GOTO 110
620 '------------------------------------------------------------ キャラ PUT -
630 PUT@A(MX*64-47,MY*32-23)-(MX*64+14,MY*32+7),M1%,PSET: RETURN
640 PUT@A(MX*64-47,MY*32-23)-(MX*64+14,MY*32+7),M2%,PSET: RETURN
650 PUT@A(MX*64-47,MY*32-23)-(MX*64+14,MY*32+7),M3%,PSET: RETURN
660 PUT@A(MX*64-47,MY*32-23)-(MX*64+14,MY*32+7),M4%,PSET: RETURN
670 PUT@A(MX*64-47,MY*32-23)-(MX*64+14,MY*32+7),M5%,PSET: RETURN
680 PUT@A(MX*64-47,MY*32-23)-(MX*64+14,MY*32+7),M6%,PSET: RETURN
690 '
700 PUT@(MX*64-25,MY*32-13)-(MX*64+6,MY*32+2),KO%,PSET,7: RETURN
710 PUT@(DX*64-25,DY*32-13)-(DX*64+6,DY*32+2),DE%,PSET,0: RETURN
720 PUT@(DX*64-25,DY*32-13)-(DX*64+6,DY*32+2),DE%,PSET,M: RETURN
730 '
740 LINE(94,63)-(354,113),PSET,7,BF
750 LINE(96,64)-(352,112),PSET,0,BF: RETURN
760 '------------------------------------------------------------ メン サクセイ -
```

★編：あ，そうじしよ。影：お坊さんだね。編：それは法師。影：頭にかぶる。編：帽子！影：はくやつ。編：ほうき！影：あ，先生か。編：教師だって。（三重県東鷹跡町・西尾昌晃16才）……【つぐ美：在校生から卒業生に送られる言葉？影：それだ!!】

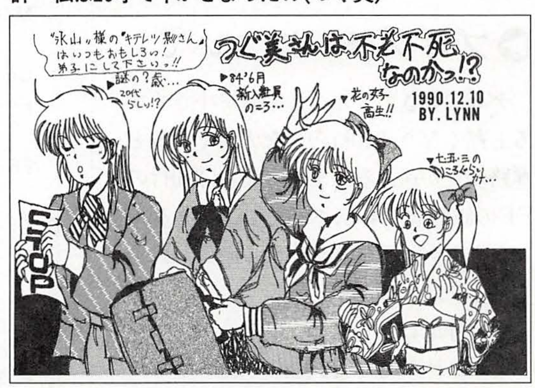
```
1320 '
1330   GET@A(0,0)-(61,30),M1%,G: RETURN
1340   GET@A(0,0)-(61,30),M2%,G: RETURN
1350   GET@A(0,0)-(61,30),M3%,G: RETURN
1360   GET@A(0,0)-(61,30),M4%,G: RETURN
1370   GET@A(0,0)-(61,30),M5%,G: RETURN
1380   GET@A(0,0)-(61,30),M6%,G: RETURN
1390 '
1400 FOR I=0 TO 31: READ KO%(I): NEXT
1410 FOR I=0 TO 31: READ DE%(I): NEXT
1420 FOR I=0 TO  3: READ  P$(I): NEXT
1430 FOR I=0 TO  2: READ  M$(I): NEXT
1440 FOR I=0 TO 15: READ PL$(I): NEXT
1450 FOR I=0 TO  3: READ  VX(I),VY(I): NEXT
1460 HS=1000: RO=1
1470 '------------------------------------------------------------- タイトル ----
1480 CLS
1490 LINE(0,5)-(39,10),CHR$(&H10),6,BF
1500 LINE(1,6)-(38, 9),CHR$(&HFE),7,BF
1510 FOR I=0 TO 3: SYMBOL(100+I*5,55),"DEKOBO",9,3,6-(I=0)*4,,OR: NEXT
1520 MY=1: FOR MX=1 TO 9: GOSUB 700: NEXT
1530 LOCATE 13,13: PRINT "HI-SCORE ";HS
1540 LOCATE 12,19: PRINT "[ HIT ANY KEY! ]":I$=INPUT$(1)
1550 DY=2: FOR DX=2 TO 8: GOSUB 710: PLAY "O=DX;L64FB": NEXT
1560 FOR I=0 TO 120: LINE(0+I,40+I/5)-(640-I,88-I/5),PSET,0,B: NEXT
1570 CLS: GOTO 110
1580 '------------------------------------------------------------- データ ----
1590 DATA 255,-256,2047,-32,16383,-16,32652,-29956,-1353,32639,-6277,-16481
1600 DATA -10215,-16177,-19505,-24985,-16833,-7197,-17377,-15901,-16833,-7193
1610 DATA -16391,-17,-24801,-28689,18374,16270,14576,-1930,7711,-31800
1620 '
1630 DATA 248,7936,2047,-32,16135,-7940,-249,-7937,-1,-1,16371,-12292
1640 DATA 2032,4064,8191,-8,13311,-52,-6145,-25,-2049,-17,17407,-62
1650 DATA 4080,4080,8064,504,-32,2047,-13120,819
1660 '
1670 DATA "▁▃▅▂▁▃▅","HI-SCORE","   SCORE","   time"
1680 DATA "    TIME OVER","ソコデ゛ウコ゛ク ダ゛メダ゛ッテ","ワーッ デ゛コニ ツカマック!"
1690 '
1700 DATA L16D,E,F+,E,F+R16,D,E,F+,E,F+R16,D,F+,B,F+,AR32AR32A,R2
1710 DATA 1,0,0,1,-1,0,0,-1
```

評…つぐ美ちゃんに見つかるとやばい(影)



by 大阪市・モグピー

評…私は20才で年がとまったの(つぐ美)



by 千葉県松戸市・LYNN

```
770 FOR Y=1 TO 5: FOR X=1 TO 6: M(X,Y)=6: NEXT: NEXT
780 '
790 R=(RO-3)/5+1: Z=(R+1)/10+.2
800 R=R*10+RND(1)*10
810 MX=RND(1)*5+1: MY=RND(1)*4+1
820 '
830 FOR I=1 TO R: A=RND(1)*3
840   IF M(MX+VX(A),MY+VY(A))<2 THEN A=0: GOTO 880
850   M(MX,MY)=M(MX,MY)-1: MX=MX+VX(A): MY=MY+VY(A)
860 NEXT: GOTO 910
870 '
880   IF M(MX+VX(A),MY+VY(A))>1 THEN 850
890   A=A+1: IF A<4 THEN 880
900 '
910 M(MX,MY)=M(MX,MY)-1
920 FOR Y=1 TO 5
930   FOR X=1 TO 6
940     MM(X,Y)=M(X,Y): C=C-(M(X,Y)<>6)
950   NEXT X
960 NEXT Y
970 '
980 CX=MX: CY=MY: CC=C
990 '------------------------------------------------------------- ガメン ----
1000 FOR I=0 TO 2: SYMBOL(432+I*3,16),"DEKOBO",4,2,2-(I=0)*4: NEXT
1010 FOR I=0 TO 3: LOCATE 27,4+I*3-(I=3)*7: PRINT P$(I): NEXT
1020 LOCATE 34, 8: PRINT USING "####";HS
1030 LOCATE 34,11: PRINT USING "####";SC
1040 LOCATE 30,14: PRINT USING "round###";RO
1050 LOCATE 30,17: PRINT USING "miss   #";MI
1060 '
1070 LINE( 9,4)-(406,171),PSET,6,BF
1080 LINE(15,8)-(400,168),PSET,0,BF
1090 CONNECT(406,  4)-(426, 14)-(426, 181)-(406, 171),6,PSET
1100 CONNECT(  9,171)-( 29,181)-(426, 181)              ,6,PSET
1110 '
1120 FOR Y= 1 TO 5
1130   FOR X=1 TO 6
1140     MX=X: MY=Y: ON MM(X,Y) GOSUB 630,640,650,660,670,680
1150   NEXT X
1160 NEXT Y
1170 '
1180 MX=CX: MY=CY: C=CC
1190 DX=RND(1)*5+1: DY=RND(1)*4+1: IF ABS(DX-MX)<3 AND ABS(DY-MY)<3 THEN 1190
1200 GOSUB 700: GOSUB 710
1210 RETURN
1220 '------------------------------------------------------------- ショキセッテイ -
1230 WIDTH 40,25: COLOR 7: DEFINT A-Y: RANDOMIZE TIME
1240 DIM M1%(361),M2%(368),M3%(368),M4%(368),M5%(368),M6%(368), KO%(32),DE%(32)
1250 DIM PL$(15)
1260 '
1270 LINE(0,0)-(62,30),PSET,6,BF: CONNECT(0,0)-(20,10),0,PSET
1280 FOR I=1 TO 6
1290   LINE(24-I*4,12-I*2)-(62,30),PSET,I,BF
1300   ON I GOSUB 1330,1340,1350,1360,1370,1380
1310 NEXT I: GOTO 1400
```


★ボクは，パソコンをもっていませんが，これからもよろしくおねがいいたします。ちなみに「98RX21」を買おうと思っています。(栃木県足利市・ワハハのは15才)……【影：「買おうと思っている」じゃなくて「買ってもらおうと」のまちがいじゃないのか？】



FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

かってこれほど強いスライムがいたであろうか!

MANY MANY DOOR（メニイ メニイ ドア）

猫野絵　真紀

物語

妖精の綾ちゃんは，ちょっぴり冷たい石造りの部屋にいます。そこには，扉がたくさんあって，それぞれがいろいろな世界につながっているそうです。綾ちゃんは，朝になったら扉を全部開ける仕事を頼まれていました。

ぐっすり眠って目がさめれば，もう朝になってました。あわてて起きあがって仕事をはじめましたが，そのとき，すみっこで眠っていたスライムくんも起きだしたことに気がついたのです。

入力のしかた

まずは，**リスト1**のキャラクター定義プログラムを入力します。よくデバグしてから，念のためにSAVEしてRUNします。データにまちがいがあればエラーがでますので，訂正してからやり直してください。うまくいったら，**リスト2**のメイン・プログラムを入力してRUNします。CALLのアドレスや引数には気をつけましょう。

遊びかた

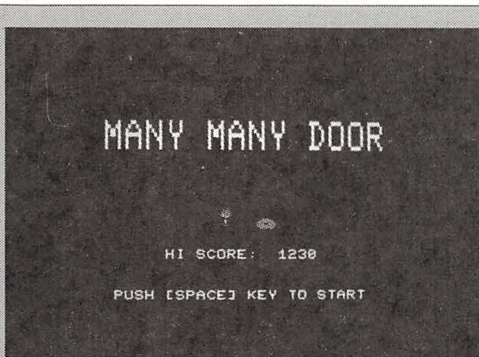
リスト1をLOADしてRUN，続いて**リスト2**をLOADしてからRUNするとタイトルになるので，スペース・キーを押すとはじまります。

綾ちゃんは[8][2][4][6]キーで上下左右に動き，ほかのキーを押すか，何かにぶつかるまで止まりません。部屋のあっちこっちに散らばっている鍵を一つ拾い，そのまま閉じている扉に向かって体当たりすれば扉が開きます。そして得点がもらえます。ただし，鍵を持っている間はほかの鍵のあるところが通れませんし，開いてる扉を通ろうとすると中に落ちてしまうので気をつけてください。

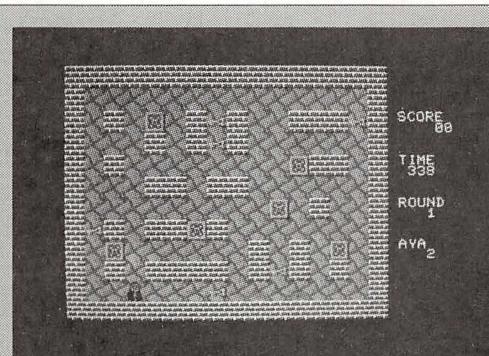
すべての扉が開いたら，残りの綾ちゃんに合わせてボーナスがつきます。スライムくんにつかまったり，開いてる扉に落ちたり，時間がなくなるとミスになります。6面終わるか，三つのミスでゲーム・オーバーです。

プログラム

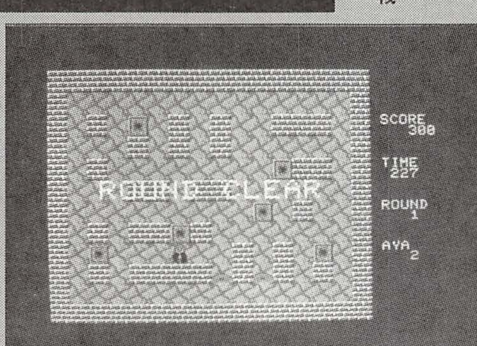
なんといっても見どころは，16色3画面完全重ね合わせでしょう。SCREEN@1では1画面にVRAMを12枚使っている



◀《写真1》タイトル画面です。今，妖精の綾ちゃんとスライムの熱き戦いがはじまる……



◀《写真2》2匹のスライムにつかまらないように，鍵を取って扉を開けていこう



▶《写真3》全部の扉を開ければ面クリア。開けた扉の中に入ってもミスになるので注意しよう



▶《写真4》ゲーム・オーバー。とにかくスライムからいかにうまく逃げる

★ベーマガは，ほかの雑誌とはちがってプログラムのことなどいろんなものが載っているので，とても役に立ちます。これからもがんばってください。(千葉県長生郡・小池毅14才)……【編：はい。がんばります。影：なんだ役に立ってるのか……。まだまだだな。】

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容	変数	内容
AX	綾ちゃんのX座標	SR	スライム君の動く確率	C	キャラクター・コード
AY	綾ちゃんのY座標	DM	扉の数	PAGE	アクセス・ページ
AF	綾ちゃんのフラグ	SC	スコア	X	座標ワーク
AM	綾ちゃんの数	HS	ハイスコア	Y	座標ワーク
SX( )	スライムくんのX座標	RO	ラウンド	I	ループ
SY( )	スライムくんのY座標	TI	タイム	J	ループ
SV( )	スライムくんのX座標で動く量	GF	ミスフラグ	A	ワーク
SW( )	スライムくんのY座標で動く量	D$	ラウンド・データ	B	ワーク
		GPUT	キャラクター表示ルーチン・アドレス	A$	ワーク

ので（2^{12}＝4096色），カラー・パレットをうまく設定した後，4枚ずつアクセス（2^4＝16色）するようにしてあります。パレット設定のとき，画面にアクセス・ノイズがでますがバグではありません。

BGMと効果音を同時に鳴らすことができなかったので，効果音だけつけました。よい方法があったら，お知らせください。

後　記

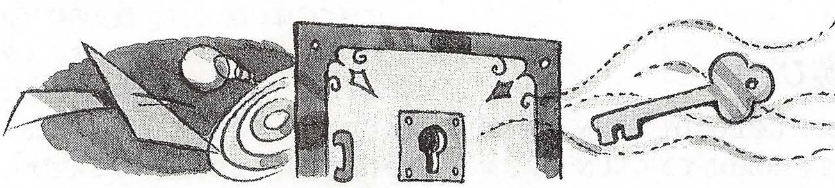
このキャラクター表示ルーチンは，だいたいMSX 2のSCREEN 5に相当します。移植に便利かも。

参考文献

・FM-Techknow「BNN」

CHECKER FLAG

編：ゲーム内容よりもプログラム・テクニック重視の作品といったところでしょうかね。ねえ，Dr.。
つぐ美：Dr.ならAVのゲームがどうとかでマイコンルームに行きましたよ。
影：…。（マイコンルーム内です）
Dr.D：ふむふむ，なるほど。
影：ねえ，さっきから瞳をキラリ☆とかがやかせて何やってるんですか？
Dr.D：ああ，このPUTルーチンでいろいろ試しているんじゃよ。ほれ。
影：なんだ，ただのMSX 2じゃないの。
Dr.D：ニヤリ☆



《リスト1》MANY MANY DOORのキャラクター定義プログラム・リスト

```
10 ' ●●●●● LIST1 : MANY MANY DOOR ●●●●●
20 ' ●●●●● UTATANE v1.0 1990.8 ●●●●●
30 CLEAR ,&H6000:SCREEN @1:DEFINT A-Z:PRINT "MANY MANY DOOR:READ DATA ..."
40 LN=110:FOR A=&H6000 TO &H609F STEP &H20:GOSUB 70:NEXT:EXEC &H6010
50 LN=170:FOR A=&H6000 TO &H64CF STEP &H20:GOSUB 70:NEXT:END
60 ' ●●●●● READ DATA SUB ●●●●●
70 READ A$:B=0:FOR I=0 TO 31:C=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKE A+I,C
80 B=B+C:NEXT:READ B$:IF VAL("&H"+B$)=B MOD 256 THEN LN=LN+10:RETURN
90 PRINT "DATA ERROR in ";LN;CHR$(7);:END
100 ' ●●●●● PALETTE SET DATA ●●●●●
110 DATA 000000000000000000000000000000340886601F8B8EFD30860F9700860F97,DF
120 DATA 01860F970296022606960126029600CE6060C6033D33CB9600A7849601484848,0A
130 DATA 489A02A701A6C4A702A641A703A642A7040A022AD00A012AC80A002AC0350839,30
140 DATA 0404040000000000B00000E04040F0A00000F04040F0505000C00000F00050F,A5
150 DATA 05000C0C020F0F090F0B0808080F0F0F000000000000000000000000000000000,A5
160 ' ●●●●● CHARACTER PUT DATA ●●●●●
170 DATA 00000000000000000000000000000000340886601F8BA6648104102600 9CECF8,11
180 DATA 0BC12610220093D700ECF809C11710220088D701ECF807D702ECF805C1021022,87
190 DATA 0078D7038D778603B7FD90861DB7FD8D7FD41096034848 8B108EFD80C604A780,2A
200 DATA 4C5A26FA8620B7D4309601C6403DDB009901C32000DD069602C6803DC360E0DD,37
210 DATA 049E0486023402109E0686023402861 0E680E7A4E680E72131A8284A26F231A9,08
220 DATA DD8035024A26E58600B7D43035024A26D48600B7FD908D178D1E350839B6FD05,EC
230 DATA 2BFB1A508680B7FD05B6FD052AFB39F6FC80CA80F7FC80397FFD051CAF390000,52
240 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
250 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
260 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
270 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
280 DATA FFFF818181 81FFFFFFFF18181818FFFFFFFF81818181FFFFFFFF18181818FFFF,B8
290 DATA FFFFFEFEFEFE0000FFFFEFEFEFEF0000FFFFFEFEFEFE0000FFFFEFEFEFEF0000,60
300 DATA FFFFFEFEFEFE0000FFFFEFEFEFEF0000FFFFFEFEFEFE0000FFFFEFEFEFEF0000,60
310 DATA FFFFFEFEFEFE0000FFFFEFEFEFEF0000FFFFFEFEFEFE0000FFFFEFEFEFEF0000,60
320 DATA F847FD0BEE01CE2B461FAF7D07E82BE417C95FE07DFAE979E41FD04DF00CF89F,69
330 DATA 0FB807F433FE73D4F9E1F187F81FD43FE87EA03F870D1F867FE07FB23FF31F60,75
340 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,E0
350 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
360 DATA F847FD0BEE01CE2B461FAF65078600761FE547846FFEEB7FE41FD04DF00CF89F,04
370 DATA 0FB807F433FE73D4F9E1F187F805C041DFD2A407851D15807FE07FB23FF31F60,5E
380 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFBFFF9FF89E01BF87BF1C1F5E1FFFFFFFFFFFFFFFF,5E
390 DATA 00000000000000000001C007C3FC83FC81C7C141C00000000000000000000000,6E
400 DATA F8478001BFFFB1832003A00320033143314323C32003A003B0038003FFFFFFFF,61
410 DATA 0FB800003FFE3182A002A002A002B0C2B0C2A3C2A0022002300200027FFE0000,5B
420 DATA FFFFFFFFC000C00CC424CC34C3C4C28CC28CC004CC34C424C18CFFFC8000C000,C7
430 DATA 00007FFE7FFE7FFE7FFE7FFE7EFE7EFE7FFE7FFE7FFE7FFE7FFE0000,D4
440 DATA F8478001BFFFA11336EBAB532FF727FB2FF337F72FEBA6F3AB4BB083FFFFFFFF,C1
450 DATA 0FB8000000 21EEE891694AE900A9806900E880A9016190E14B60F7E7FFE0000,BF
460 DATA FFFFFFFFC000DFFCDFFCDFFCDDBCDC3CDA1CDE3CDD5CDFFCDFFCDFFC8000C000,18
470 DATA 00007FFE4002400240024002400240024002400240024002400240027FFE0000,12
480 DATA 07C00FE01FF01FF01FF01FF01FF01FF01FF03FF83C783FF83FF83FF83EF80EE0,D3
490 DATA 0000000000000000000000000000000100000000000000000000000000000000,01
500 DATA 07C0082017D01FF01D701D701EF0111000000010001000380038003800000000,B9
510 DATA 000007C00820010005400540007C0010000000010003800000000000000000000,C6
520 DATA 00000000000000000000000000000000FE03FF87FFCEFEEBFFEEFD67FFC3BB8,6E
530 DATA 00000000000000000000000000000000FE03FF87FFCFD7EFD7EFFFE7FFC3BB8,02
540 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
550 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,00
560 ' ●●●●● momo.can 1990.11 nekonoemaki ●●●●●
```

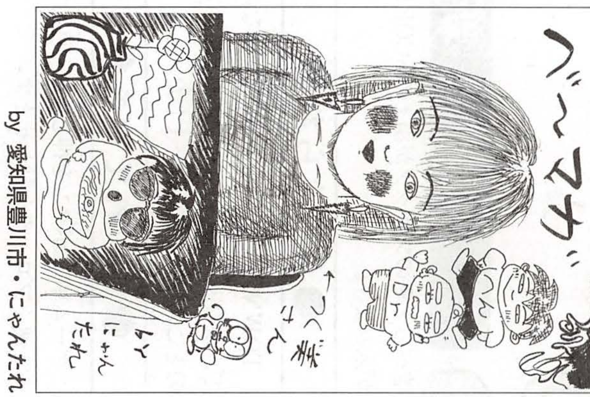


★パソコン持ってない人は，ベーマガを買っては行けないんですか？（愛知県春日井市・**岡崎竜二14才**）……【**編**：いえ，そんなことはありませんよ。ベーマガはナイコンの人たちでも十分に楽しめる雑誌です。影：そんなこと言う前に何か変だと気づかんかね。】

《リスト2》MANY MANY DOORのメイン・プログラム・リスト

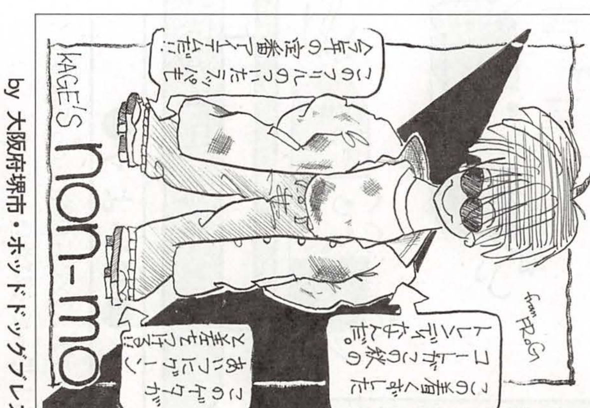
```
10 ' ●●●●● LIST2 : MANY MANY DOOR ●●●●●
20 ' ●●●●● INITIALIZE ●●●●●
30 CLEAR ,&H5F00:SCREEN @1:CONSOLE 0,25,0,0,1:COLOR 7,0:CLS:DEFINT A-Z
40 DIM SX(1),SY(1),SV(1),SW(1),CC(31,23):GPUT=&H6010:HS=123
50 DEF FNV(A$,A)=VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2)):PRINT CHR$(&H1B)+"h"
60 GOSUB 620:SC=0:RO=1:AM=2:RESTORE 730:READ D$
70 AF=0:SR=11-RO:DM=0:GF=0:GOSUB 440
80 ' ●●●●● AYA ●●●●●
90 A=PEEK(&HFD01):X=AX+(A=52)*2-(A=54)*2:Y=AY+(A=56)*2-(A=50)*2
100 IF AX=X AND AY=Y GOTO 190 ELSE A=CC(X,Y):ON A GOTO 190,170,110,130,160
110 IF AF=1 GOTO 190
120 PAGE=1:C=2:GOSUB 590:LOCATE 33,20:PRINT "KEY...":AF=1:GOTO 190
130 IF AF=0 GOTO 190
140 PAGE=1:C=5:GOSUB 590:LOCATE 33,20:PRINT "      ":SC=SC+5:DM=DM-1:AF=0
150 B=64:GOSUB 570:LOCATE 33,5:PRINT USING "#####":SC:IF DM GOTO 190 ELSE 340
160 GF=1
170 PAGE=0:C=0:CALL GPUT(AX,AY,C,PAGE):C=6:CALL GPUT(X,Y,C,PAGE):AX=X:AY=Y
180 ' ●●●●● SLIME KUN ●●●●●
190 PAGE=0:FOR I=0 TO 1:X=SX(I):Y=SY(I):IF (TI+I) MOD SR=0 GOTO 290
200 ON CC(X+SV(I),Y+SW(I)) GOTO 210,230,220,210,210
210 A=SV(I):SV(I)=-SW(I):SW(I)=A:GOTO 240
220 IF TI MOD 5>0 GOTO 240
230 X=X+SV(I):Y=Y+SW(I)
240 IF SV(I)=0 GOTO 270
250 A=SGN(AY-Y)*2:IF A=0 THEN IF I=0 THEN A=-2 ELSE A=2
260 IF CC(X,Y+A)=2 THEN SV(I)=0:SW(I)=A:GOTO 290 ELSE 290
270 A=SGN(AX-X)*2:IF A=0 THEN IF I=0 THEN A=-2 ELSE A=2
280 IF CC(X+A,Y)=2 THEN SV(I)=A:SW(I)=0
290 C=0:CALL GPUT(SX(I),SY(I),C,PAGE):IF AX=X AND AY=Y THEN GF=1
300 C=7:CALL GPUT(X,Y,C,PAGE):SX(I)=X:SY(I)=Y:NEXT
310 ' ●●●●● TIME ●●●●●
320 TI=TI-1:LOCATE 33,9:PRINT USING "####":TI:IF TI AND GF=0 GOTO 90 ELSE 400
330 ' ●●●●● ROUND CLEAR SUB ●●●●●
340 PLAY "T120@1V15L4O4CE8F8GEGA8G8ERCE8F8GFGA8B8>C2R1","T120@5V14L4O4CE8F8EDEF8
E8CRCE8F8EDFE8D8C2"
350 SYMBOL(40,80),"ROUND CLEAR",2,2:RO=RO+1:GOSUB 550
360 FOR TI=(TI¥20)*20 TO 0 STEP -20:SC=SC+1+AM:PLAY "@44O5A64"
370 LOCATE 33,5:PRINT USING "#####";SC:LOCATE 33,9:PRINT USING "####";TI
380 GOSUB 550:NEXT:FOR I=1 TO 4000:NEXT:IF RO<=6 THEN READ D$:GOTO 70 ELSE 680
390 ' ●●●●● MISS SUB ●●●●●
400 IF AM=0 GOTO 680
410 PLAY "T120@1V15L4O4GFE2GFE2AGABCDE2R1R1","T120@5V14L4O4FED2FED2GFGACDE2"
420 SYMBOL (80,80),"MISS !",2,2:AM=AM-1:GOSUB 550:GOTO 70
430 ' ●●●●● MAKE SCREEN SUB ●●●●●
440 CLS:PAGE=1:FOR Y=0 TO 23 STEP 2:FOR X=0 TO 31 STEP 2
450 IF X MOD 8=0 THEN A=FNV(D$,X¥8+Y*2)
460 C=A MOD 4+1:A=A¥4:CALL GPUT(X,Y,C,PAGE):CC(X,Y)=C:DM=DM-(C=4):NEXT:NEXT
470 PAGE=0:AX=FNV(D$,48):AY=FNV(D$,49):C=6:CALL GPUT(AX,AY,C,PAGE)
480 FOR I=0 TO 1:SX(I)=FNV(D$,50+I*2):SY(I)=FNV(D$,51+I*2):C=7
490 CALL GPUT(SX(I),SY(I),C,PAGE):SV(I)=-2:SW(I)=0:NEXT:TI=100+DM*40
500 LOCATE 33,4:PRINT "SCORE":LOCATE 33,5:PRINT USING "#####0":SC
510 LOCATE 33,8:PRINT "TIME":LOCATE 33,9:PRINT USING "####";TI
520 LOCATE 33,12:PRINT "ROUND":LOCATE 33,13:PRINT USING "####";RO
530 LOCATE 33,16:PRINT "AYA":LOCATE 33,17:PRINT USING "####";AM:RETURN
540 ' ●●●●● PLAY WAIT SUB ●●●●●
550 IF PLAY(0) GOTO 550 ELSE RETURN
560 ' ●●●●● SOUND SUB ●●●●●
570 SOUND 0,B MOD 256:SOUND 1,B¥256:SOUND 11,23:SOUND 12,13:SOUND 13,9:SOUND 8,1
6:RETURN
580 ' ●●●●● CHARACTER FLASHING SUB ●●●●●
590 FOR J=1 TO 8:CALL GPUT(X,Y,A,PAGE):B=254:GOSUB 570:FOR K=1 TO 100:NEXT
600 CALL GPUT(X,Y,C,PAGE):B=127:GOSUB 570:FOR K=1 TO 100:NEXT:NEXT:CC(X,Y)=C:RET
URN
610 ' ●●●●● TITLE SUB ●●●●●
620 CLS:SYMBOL(48,32),"MANY MANY DOOR",2,3
630 FOR I=0 TO 1:X=17+I*4:Y=12:C=6+I:PAGE=0:CALL GPUT(X,Y,C,PAGE):NEXT
640 LOCATE 12,16:PRINT USING "HI SCORE:#####0":HS
650 LOCATE 7,20:PRINT "PUSH [SPACE] KEY TO START"
660 IF PEEK(&HFD01)<>32 GOTO 660 ELSE RETURN
670 ' ●●●●● GAME OVER SUB ●●●●●
680 PLAY "T120@9V15L4O4G2BACDER4GFEDC2L8ABABL4R4EFGR4AB>C<GFEDCDC2","T120@27V14L
4O4G2BAEDCR4FEDCL8CDEFGAGAL4R4DEFR4GABFEDCEDC2"
690 LINE(40,80)-(215,95),PSET,[0,0,96],BF
700 SYMBOL (56,80),"GAME OVER",2,2:GOSUB 550:IF SC>HS THEN HS=SC
710 LOCATE 8,14:PRINT "Thanks for you !":FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 60
720 ' ●●●●● SCREEN DATA ●●●●●
730 DATA 0000000545555154487142054845415445505105410541554557514483055157455111
D440021115495551500000000061414141814
740 DATA 0000000585585154484541054444517C4544D1554355521485515154450901D5455141
5405C051158D1541500000000121402101202
750 DATA 000000009495581544541510544 41C15745555214474C411545555150481541C6455441
544433511545954160000000000C040810180C
760 DATA 0000000054A555153404711C4455551254C8041144542515485555115410C1217455551
5448C101354555515000000000021402021C14
770 DATA 0000000A45654150474C51D54455515C4540C009445D515545551214412151548D5511
14453D92154155515000000000C0C02141C14
780 DATA 00000000546A15154470131D7455551554C4C40440C52415545455218804C1217415652
D44530D2154156515000000000E0602081812
790 ' ●●●●● moko.can 1990.11 nekonoemaki ●●●●●
```

評…太りぎみのつぐ美ちゃん(影)



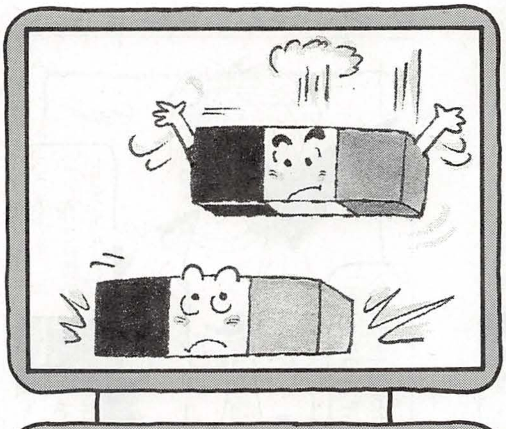
by 愛知県豊川市・にゃんたれ

評…幼いころを思いだす(影)



by 大阪府堺市・ホッドドッグブレス

★今月から上にもOFのコーナーができたよ。(北海道苫小牧市・若林雄史14才)……【影：昔，昔，ある小さな村でのお話。森から1人の少年がかけだしてきて「なんだ？」と思っていると「狼がでたぞ――」と……。つぐ美：言いたいことはハッキリ言う.!!】



エントリー・コード FT-①

FM TOWNS(F-BASIC386 V1.1L20)用

アクション・パズルだ！横コラだ！

Drops（ドロップス）

新川 泰弘

●ないよう●

コラムスの宝石が横になって落ちてくると思ってください。

●あそびかた●

タイトル画面でRUNボタンを押すと，上から色のついたブロック（6種類）が三つ横にならんで落ちてくるので，パッドの左右で繰作，Ⓐボタンでブロックの並びかたが変わり，パッドの下で速く落とします。

こうやって，縦，横，斜めに三つ以上並べるとそのブロックが消えてSCOREが入ります。

●ぷろぐらむ●

TOWNSではじめて作ったゲームなので，かなり見づらく（とくにハイスコアのところ）なってしまいました。

●わすれていた●

ゲーム中Ⓑボタンを押しながら移動すると速くブロックを動かせます。

最初のころは50個ブロックを消すたびにあることが起こります。

《第1表》変数表

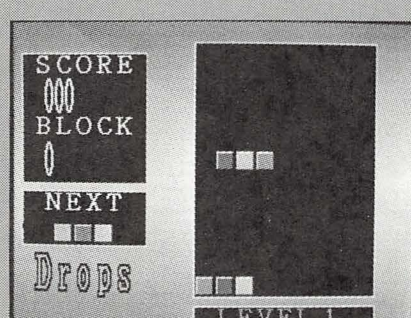
変数	内容
X,Y	座標
SX,SY	増分
SC	スコア
LV	レベル
CL	消したブロック
WE	ブロックが落ちるまでの時間
LB	落としたブロックの数
KA&K2	Ⓐボタンを使えるか？
K3	移動用（時間かせぎ）
ME$, HS, HB	ハイスコア
BU	ブロックの種類
NB	つぎのブロック
BS	ブロックの状態
KN	回転用

●参考

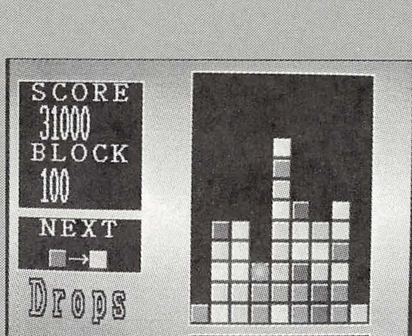
コラムス（セガ）



◀《写真1》タイトル画面です。縦だったものが横になると，はたしてどうなる？



▲《写真2》上から落ちてくるブロックをうまく重ねていこう。同じ色が三つ以上並ぶと消えてくれるゾ

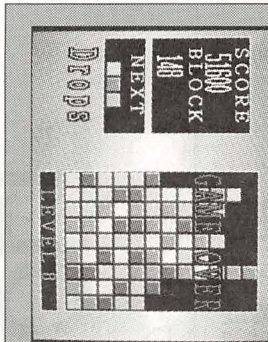


◀《写真3》しばらくやっていると，ある色のブロックが全部他の色のブロックに変化する。こりゃラッキー！

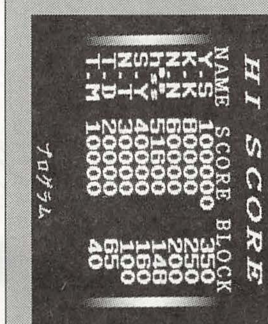
Dropsのプログラム・リスト

```
10 '■□  D r o p s  □■     <1990.11.24 Yasuhiro Shinkawa>
20 SCREEN@1:CLS:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4
30 DIM KI(3200),HE(1600),M(10,12),SM(10,12),BU(2),NB(2),BS(2),KN(2)
40 DIM ME$(7,1),HS(7,1),HB(7,1)
50 '< << <<< <<<< キャラクター&ハイスコア設定 >>>> >>> >> >
60 FOR I=2 TO 7:READ G,R,B
70 LINE(10,10)-(25,25),PSET,[G*3.5!,R*3.5!,B*3.5!],BF
80 LINE(11,11)-(23,23),PSET,[   255,    255,    255],B
90 LINE(12,12)-(23,23),PSET,[   G*7,    R*7,    B*7],BF
100 GET@A(10,10)-(25,25),KI,400*I:NEXT I
110   DATA 0,35,0, 0,0,35, 35,35,0, 0,35,35 ,35,0,35, 35,0,0
120 CLS:FOR I=0 TO 2:FOR T=2+I TO 0 STEP -1
130 CIRCLE(17,17),T*1.8!,[250-T*50,250,0],,,,F
140 GET@A(10,10)-(25,25),HE,400*I:NEXT T,I
150 FOR I=0 TO 7:READ ME$(I,0),HS(I,0),HB(I,0):NEXT I
160   DATA "Y.S",1000,350,"K.K",800,250,"N.N",600,200,"S.Y",400,160
170   DATA "N.T",300,100,"T.D", 200,65,"T.M", 100, 40,"H.U", 50, 20
180 '<.<< <<< <<<< タイトル >>>> >>> >> >
190 CLS:CD PLAY 9:SC=0:LB=0:BL=0:LV=8:CL=1
200 LINE(0,0)-(319,239),PSET,[100,100,0],BF
210 FOR I=0 TO 15
```


★ウッキーウキャキャキャ……!!どんなもんでしょ？(これで2回目だよー!)。(愛媛県上浮穴郡・辻 功15才)……【影：読み手を意識するということは，実際この文がOFに載っているのを見て，おもしろいと思うかどうか，他人の目で見ること!!】



◀《写真4》上まで積みあがるとゲーム・オーバー。速くなってきたらⒷボタンをうまく活用しよう



▶《写真5》なんとネーム登録もある。こまかいところもバッチリだね

```
220 LINE(20+I,10+I)-(300-I,90-I),PSET,[I*8+100,I*8+100,0],BF:NEXT
230 SYMBOL(35,25),"D r o p s ",3,3,[100,100,0],,,7
240 SYMBOL(45,100),"P U S H   R U N   B U T T O N",1,1,[250,250,0],,,7
250 SYMBOL(20,200),"P R E S E N T E D   B y  新川  泰弘",1,1,[250,250,0]
,,7
260 IF PTRIG(1)=4 THEN CD PLAY 3:CLS:GOTO 280 ELSE GOTO 260
270 '< << <<< <<<< 画面＆設定 >>>> >>> >> >
280 FOR I=0 TO 120
290 LINE(0,0+I)-(319,239-I),PSET,[100+I,100+I,250],B:NEXT
300 LINE(  7, 23)-(105,121),PSET,[255,255,255],BF,[0,0,0]
310 LINE(  7,127)-(105,169),PSET,[255,255,255],BF,[0,0,0]
320 LINE(143, 15)-(288,208),PSET,[255,255,255],BF,[0,0,0]
330 LINE(143,215)-(288,231),PSET,[255,255,255],BF,[0,0,0]
340 SYMBOL(16,175),"D r o p s ",1,2,[255,255,  0],,,9
350 SYMBOL(16,24), "S C O R E ",1,1,[255,255,255],,,1
360 SYMBOL(16,70), "B L O C K ",1,1,[255,255,255],,,1
370 SYMBOL(24,128),"N E X T "  ,1,1,[255,255,255],,,1
380 FOR I=1 TO 10:M(I,12)=10:NEXT I:GOSUB 1090
390 FOR I=0 TO 2:NB(I)=INT(RND*6)+2:NEXT I
400 '< << <<< <<<< ゲームオーバーか？ >>>> >>> >> >
410 FOR I=1 TO 10:IF M(I,0)<>0 THEN GOTO 1420 ELSE NEXT I
420 '< << <<< <<<< 次のブロック >>>> >>> >> >
430 CDSTAT C:IF C(1)=0 THEN CD PLAY 3
440 X=4:Y=0:SX=0:SY=0:WE=LV*6+100:LB=LB+1:SU=0:KA=0:K2=0:K3=0
450 FOR I=0 TO 2:BU(I)=NB(I):NB(I)=INT(RND*6)+2:BS(I)=0
460 PUT@A(32+16*I,152)-(47+16*I,168),KI,,,,400*NB(I)
470 NEXT I:GOSUB 790
480 '< << <<< <<<< メイン >>>> >>> >> >
490 IF PTRIG(1)=1 AND KA=0 AND K2=0 THEN GOTO 650
500 IF PTRIG(1)<>1 THEN K2=0
510 IF PTRIG(1)=2  THEN K3=0
520 IF PAD(1)=7 AND X>1 AND K3<1 THEN SX=-1:GOTO 690
530 IF PAD(1)=3 AND X<7 AND K3<1 THEN SX= 1:GOTO 690
540 K3=K3-1:IF PAD(1)=5 THEN WE=0
550 '< << <<< <<<< 落下 >>>> >>> >> >
560 IF WE=0 THEN WE=LV*15 ELSE WE=WE-1:GOTO 490
570 IF BS(0)=1 AND BS(1)=1 AND BS(2)=1 THEN GOSUB 850:GOSUB 1290:GOTO 410
580 FOR I=0 TO 2
590 IF M(X+I,Y+1)<>0 AND BS(I)=0 THEN ELSE GOTO 620
600 BS(I)=1:M(X+I,Y)=BU(I):KA=1
610 FOR T=0 TO 3:FOR F=0 TO T:BEEP 1:NEXT F:BEEP 0:NEXT T
620 NEXT I
630 SY=1:GOSUB 750:GOTO 490
640 '< << <<< <<<< 回転 >>>> >>> >> >
650 FOR I=0 TO 2:KN(I)=BU(I)  :NEXT
660 FOR I=1 TO 2:BU(I)=KN(I-1):NEXT
670 BU(0)=KN(2):K2=1:GOSUB 750
680 '< << <<< <<<< 移動 >>>> >>> >> >
690 S=0:K3=10:FOR I=0 TO 2
700 IF M(X+I+SX,Y)<>0 AND BS(I)=0 THEN S=1
710 NEXT I
720 IF S=0 THEN GOSUB 750
730 SX=0:GOTO 490
740 '< << <<< <<<< 表示 >>>> >>> >> >
750 FOR T=0 TO 2
760 IF BS(T)=1 THEN GOTO 780
770 PUT@A(128+16*(X+T),16+16*Y)-(143+16*(X+T),31+16*Y),KI,,,,400
780 NEXT T
790 FOR I=0 TO 2
800 IF BS(I)=1 THEN GOTO 820
810 PUT@A(128+16*(X+I+SX),16+16*(Y+SY))-(143+16*(X+I+SX),31+16*(Y+SY)),K
,,,,400*BU(I)
820 NEXT I
830 X=X+SX:SX=0:Y=Y+SY:SY=0:RETURN
840 '< << <<< <<<< 消えるか？ >>>> >>> >> >
850 FOR IY=1 TO 11:FOR IX=1 TO 9:RESTORE 910:FOR I=0 TO 3
860 IF M(IX,IY)=0 THEN GOTO 900
870 READ X1,Y1,X2,Y2
880 A=M(IX+X1,IY+Y1)*100+M(IX,IY)*10+M(IX+X2,IY+Y2):B=M(IX,IY)
890 IF A=B*111 THEN SM(IX+X1,IY+Y1)=1:SM(IX,IY)=1:SM(IX+X2,IY+Y2)=1
900 NEXT I,IX,IY
910   DATA -1, 0, 1, 0,  0,-1, 0, 1, -1,-1, 1, 1, -1, 1, 1,-1
920 '< << <<< <<<< 消す >>>> >>> >> >
930 FOR IX=1 TO 9:FOR IY=0 TO 11
940  IF SM(IX,IY)=0 THEN GOTO 970
950  PUT@A(128+16*IX,16+16*IY)-(143+16*IX,31+16*IY),KI,,,,400
960  SM(IX,IY)=0:M(IX,IY)=0:SU=SU+1
970 NEXT IY,IX
980 '< << <<< <<<< 落ちるか？ >>>> >>> >> >
990 FOR IX=1 TO 9:FOR IY=10 TO 0 STEP -1
1000  IF M(IX,IY)<>0 AND M(IX,IY+1)=0 THEN P=1:GOSUB 1150
1010 NEXT IY,IX
1020 IF P=1 THEN P=0:GOTO 850
1030 '< << <<< <<<<< S C O R E >>>> >>> >> >
1040 IF SU=0 THEN GOTO 1130
1050 SC$=STR$(SC)+"00":BL$=STR$(BL):BL=BL+SU
1060 FOR I=240 TO 0 STEP -20
1070  SYMBOL(16,40),SC$,1,2,[I,I,I],,,1
1080  SYMBOL(16,88),BL$,1,2,[I,I,I],,,1:NEXT
1090 SU=INT(SU*10*(1+SU/2)/10):SC=SC+SU:SU$=STR$(SC)+"00":BL$=STR$(BL)
1100 FOR I=0 TO 240 STEP 20
1110  SYMBOL(16,40),SU$,1,2,[15+I,15+I,15+I],,,1
1120  SYMBOL(16,88),BL$,1,2,[15+I,15+I,15+I],,,1:NEXT
1130 GOSUB 1230:RETURN
1140 '< << <<< <<<< 落とす >>>> >>> >> >
1150 PY=11
1160 IF M(IX,PY)=0 THEN GOTO 1180
1170 IF PY=0 THEN RETURN ELSE PY=PY-1:GOTO 1160
1180 PUT@A(128+16*IX,16+16*PY)-(143+16*IX,31+16*PY),KI,,,,400*M(IX,IY)
1190 PUT@A(128+16*IX,16+16*IY)-(143+16*IX,31+16*IY),KI,,,,400
1200 FOR T=0 TO 5:FOR I=0 TO T:BEEP 1:NEXT I:BEEP 0:NEXT T
1210 M(IX,PY)=M(IX,IY):M(IX,IY)=0:RETURN
1220 '< << <<< <<<< レベルアップ >>>> >>> >> >
1230 IF LB+1=((8-LV)*6 OR LV=0 THEN GOTO 1270
1240 LV$=STR$(9-LV):L2$=STR$(8-LV):LV=LV-1
1250 SYMBOL(160,216),"L E V E L "+L2$,1,1,[  0,0,0],,,1
1260 SYMBOL(160,216),"L E V E L "+LV$,1,1,[255,0,0],,,1
1270 RETURN
1280 '< << <<< <<<< ？？？ >>>> >>> >> >
1290 IF BL<CL*50 THEN RETURN
1300 H1=INT(RND*6)+2:H2=INT(RND*6)+2:IF H1=H2 THEN GOTO 1300
1310 LINE(32,152)-(80,168),PSET,[0,0,0],BF
1320 PUT@A(32,152)-(47,168),KI,,,,400*H1
1330 SYMBOL(48,152),"→",1,1,[255,255,255],,,1
1340 PUT@A(64,152)-(79,168),KI,,,,400*H2
1350 FOR IY=0 TO 11:FOR IX=1 TO 10:IF M(IX,IY)<>H1 THEN GOTO 1400
1360 FOR I=0 TO 3
1370 PUT@A(128+16*IX,16+16*IY)-(143+16*IX,31+16*IY),HE,MATTE,,,,400*I
1380 FOR L=0 TO 1000:NEXT L,I:M(IX,IY)=H2
1390 PUT@A(128+16*IX,16+16*IY)-(143+16*IX,31+16*IY),KI,,,,400*H2
1400 NEXT IX,IY:CL=INT(CL*1.5!+.5!):SU=0:GOSUB 840:RETURN
1410 '< << <<< <<<< ゲーム オーバー >>>> >>> >> >
1420 CD PLAY 11:SYMBOL(145,50),"G A M E   O V E R ",1,2,[0,255,0],,,9
1430 FOR IX=0 TO 9:FOR IY=0 TO 11:M(IX,IY)=0:SM(IX,IY)=0:NEXT IY,IX
1440 IF PTRIG(1)=0 THEN GOTO 1440
1450 '< << <<< <<<< H I   S C O R E >>>> >>> >> >
1460 CLS:LINE(0,0)-(319,239),PSET,[60,60,0],BF
1470 SYMBOL(35,10),"H I   S C O R E ",2,1,[255,255,255],,,7
1480 FOR I=30 TO 120:LINE(20,I)-(300,240-I),PSET,[I*2,I*2,0],B
1490 NEXT:LINE(30,40)-(290,200),PSET,[80,80,0],BF
1500 SYMBOL(32,40),"N A M E   S C O R E   B L O C K ",1,1,[255,255,0],,,5
1510 FOR I=0 TO 7:ME$(I,1)=ME$(I,0):HS(I,1)=HS(I,0):HB(I,1)=HB(I,0):NEXT I
1520 TY=0:SY=0:FOR I=0 TO 7
1530  IF SC<HS(SY,0) THEN TY=1:GOTO 1600
1540  M=0:HS(SY,0)=SC:SC=0:HB(SY,0)=BL:ME$(SY,0)=""
1550  SYMBOL( 88,56+I*16),STR$(HS(SY,0))+"00",2,1,[255,255,255],,,5
1560  SYMBOL(212,56+I*16),STR$(HB(SY,0))     ,2,1,[255,255,255],,,5
1570  A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN ME$(SY,0)=ME$(SY,0)+A$:M=M+1
1580  SYMBOL( 36,56+I*16),ME$(SY,0)          ,2,1,[255,255,255],,,5
1590  IF M<>3 THEN GOTO 1570 ELSE GOTO 1640
1600  SYMBOL( 36,56+I*16),ME$(SY,1)          ,2,1,[255,255,255],,,5
1610  SYMBOL( 88,56+I*16),STR$(HS(SY,1))+"00",2,1,[255,255,255],,,5
1620  SYMBOL(212,56+I*16),STR$(HB(SY,1))     ,2,1,[255,255,255],,,5
1630  ME$(I,0)=ME$(SY,1):HS(I,0)=HS(SY,1):HB(I,0)=HB(SY,1)
1640 SY=SY+TY:TY=0:NEXT I
1650 '< << <<< <<<< S T A F F >>>> >>> >> >
1660 RESTORE 1710:FOR L=0 TO 6:READ A$:FOR I=0 TO 24
1670 SYMBOL(64,216),A$,1,1,[60+I*8,60+I*8,I*10],,,1:NEXT I
1680 FOR T=0 TO 3000:IF PTRIG(1)<>0 THEN GOTO 190 ELSE NEXT T
1690 FOR I=24 TO 0 STEP -1
1700 SYMBOL(64,216),A$,1,1,[60+I*8,60+I*8,I*10],,,1:NEXT I,L:GOTO 1660
1710   DATA "      プログラム          ","          新川  泰弘      "
1720   DATA "        協力             ","北川  圭介      野原  伸公"
1730   DATA "利    直樹      山上  忍  ","段林  孝信      臼井  勇人",""
```

★はじめまして初投稿です。早速ですが私は言いたい。千葉市の河村君，上には上がいるものだよ。私の学校もすべてのパソコンを足すと約60台ある。ドーダまいったか。カッカッカッ。（静岡県三島市・MJR13才）……【影：自慢もいいが，イヤミにならぬよう。シェー。】



エントリー・コード MS-①

MSX/MSX2/MSX2+用

1人でも4人でも遊べるゴルフ

FAMILY GOLF（ファミリー ゴルフ）

和崎　隆

内容

本格的なゴルフゲームです。つぎの二つのモードがあります。

○FAMILY PLAY 友達と1～4人で遊べます。

○COMPUTER PLAY コンピュータと自分の2人で遊びます。個性豊かな5人のコンピュータの中から1人を選んでください。

遊びかた

カーソル・キー上下でクラブを選択，カーソル・キー左右で方向を決定，スペース・キーを押すとパワーゲージが動きだすので，適当なところでもう1度スペース・キーを押してください。パワーに応じてボールが移動します。できるだけ少ない打数でカップインしてください。全9ホールです。

細かいルールなど

○バンカーに入るとSW以外のクラブで打ってもボールは飛びません。

○グリーンにオンすると，クラブはパターになるけど表示はそのままです。

○ショットを打つとき，地形がかなり影響します。フェアウェイで打ったときの距離を100とすると，ラフでは70，森では30です。

○風は，ボールがある高さまであがると影響を受けます。ですからクラブによって風の影響をまったくうけないのもあります。

○グリーンの芝目は風向きと同じです。

個性豊かなコンピュータ・プレイヤーたち

○**かげ**　コンピュータの中で最弱。パワーもないし風や地形を計算できないし，おまけにショットも不正確。初心者向きの相手です。

○**つぐみ**　パワーはやや少なく風も計算できないがショットの正確さはNo1。なめてかかるといたい目にあうかも…。

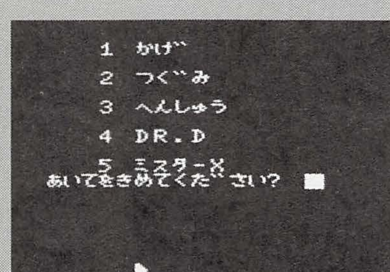
○**へんしゅう**　風も地形も計算できないが，パワーはケタちがい。だが，パワーがあるので風が計算できないのは命とりになるかも。

○**DR.D**　パワーはふつうだがショットの正確さが，かげのつぎに悪い。しかし風を計算できるので，かなりの強敵になることはまちがいない。

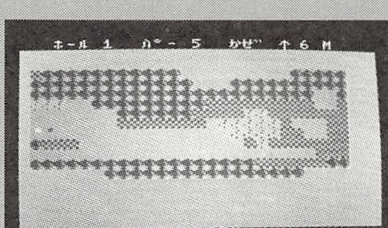
○**ミスターX**　なぞの男。実力はケタちがいでコンピュータ中最強。きみは勝



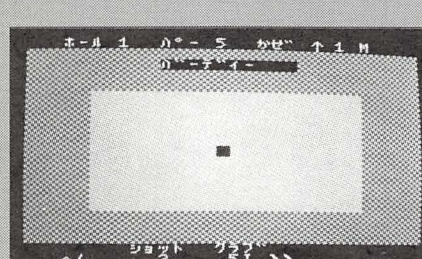
▲《写真1》これがタイトル画面です。コンピュータとの対戦もあるぞ



▲《写真2》コンピュータとの対戦を選ぶと5人の強そうな相手が現れます



▲《写真3》まずはティーショットから。風を読んで打たないと大変なことになるぞ



▲《写真4》グリーンにのると画面が変わる。芝目は風の向きといっしょ

《第1表》変数表

変数	内容
C	プレイヤー番号
X(C), Y(C)	ボールの座標
Z	ボールを打つ角度
P	ボールを打つパワー
ZX, ZY	ボールの増分
H	ボールの高さ
HR	ホール数
FNV	地形判定用
SH	ショット数
W	風の強さ
G	ボールがある地形
ZT	地形効果

★ど，ど，ど，Dr.がっ！毒喰ったぁ――!!（福島県いわき市・千の病を持つ男18才）……【影：（おわり)。いろいろキツイことも言ったが，私はみんなに立派なOF戦士になってもらいたいがうえのことなんで，とにかくがんばってくれたまえ。Dr.D：ド，毒が…。】

つことができるだろうか？

データについて

コンピュータのデータは930行で1人目の名前，パワー，計算力，正確さの順で以降2人目から5人目まで続きます。計算力は，2なら風と地形の両方，1なら地形を計算にいれてショットを打ちます。

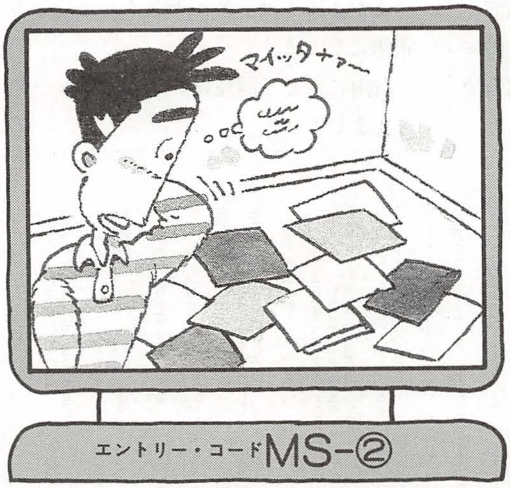
また正確さは，数が大きくなるほど不正確になります。

自由に変えて個性豊かなコンピュータにしましょう。

FAMILY GOLFのプログラム・リスト

```
10 '●●●●● しょきせってい ●●●●●●●●●
20 SCREEN1,0,0:KEYOFF:COLOR15,1,1:WIDTH30:DEFINTA-W:DEFSNGZ:SPRITE$(0)="たたた":SPRITE$(1)="タたみりりみたタ":R(0)=162:R(1)=97:R(2)=96:R(3)=104:HR=1:U=1:VPOKE8204,195
30 VPOKE8205,26:VPOKE8206,69:VPOKE8207,57:VPOKE8212,51:VPOKE8193,119
40 Y(1)=120:Y(2)=136:FORI=1TO5:READT$:LOCATE1,I:PRINTT$:NEXT:FORI=7TO11:READT$:LOCATE6,I:PRINT T$:NEXT
50 LOCATE9,15:PRINT"FAMILY PLAY":LOCATE8,17:PRINT"COMPUTER PLAY"
60 PUTSPRITE0,(48,Y(U)),15,1:S=STICK(0):U=U-(S>0):U=U+(U>2)*2:IFINKEY$=" "THENCLS:GOTO70ELSE60
70 FORI=0TO5:READB$(I):NEXT:FORI=1TO5:READTN$(I),TP(I),TC(I),TM(I):NEXT
80 IFU=2THEN90ELSEINPUT"なんにんで PLAYしますか";N:N=N-1:FORI=0TON:INPUT"なまえをきめてくだ さい";N$(I):NEXT:CLS:GOTO110
90 FORI=1TO5:LOCATE2,I*2:PRINTI;TN$(I):NEXT
100 N=1:INPUT"あいてをきめてくだ さい";TN:N$(1)=TN$(TN):CP=TP(TN):CH=TC(TN):PS=TM(TN):INPUT"じ ぶ んのなまえをきめてくだ さい";N$(0):CLS
110 DEFFNV(X,Y)=VPEEK(6144+X¥8+(Y¥8)*32):DEFFNR(A,B,C,D)=SQR((A-C)^2+(B-D)^2)
120 FORJ=0TO12:READA$,A:FORI=0TO8:VPOKEA+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXTI,J
130 '●●●●● が めんさくせい ●●●●●●●●●
140 READM,M1,M2,X,Y,GX,GY,CX,CY,K$,PA:FORI=1TO18:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(30,K$)
150 NEXT:FORI=0TOM:READA$:LOCATEM1,I+M2:PRINTA$:NEXT:FORI=0TON:X(I)=X+I:Y(I)=Y:O(I)=0:E(I)=1:ZT(I)=1:SH(I)=0:NEXT
160 WH=RND(-TIME)*4+1:W$(1)=" ｴ":W$(2)=" ｳ":W$(3)=" ｭ":W$(4)=" ｬ"
170 LOCATE18,21:PRINT"└┴┴┴┴┴┴┴┴┘":LOCATE8,19:PRINT"ショット  クラブ ":Z=1.5:GR=0
180 '●●●●● ボ ールのほうこう ●●●●●●●●
190 IFINKEY$<>""THEN190
200 IFO(C)=1THENX(C)=GX:Y(C)=GY
210 FORI=0TON:C(I)=FNR(GX,GY,X(I),Y(I)):NEXT:T1=(C(0)>C(1))+2:T2=(C(2)>C(3))+4
220 FORI=1TO4:ZW(I)=0:NEXT:IFGR=0THENW=RND(-TIME)*11
230 C=(C(T1-1)>C(T2-1))*(T2-T1)+T2-1:PUTSPRITEC,(X(C),Y(C)),15,0:ZW(WH)=W/15
240 PUTSPRITE4,(0,0),0,0:M$=" "+N$(C)+"のば んで す ":GOSUB650
250 IFC=1ANDU=2THENTC=0:GOTO720
260 IFFNV(X(C)+1,Y(C)+1)=32THEN570ELSEGOSUB860
270 S=STICK(0):Z=Z+(S=3)*.1-(S=7)*.1:ZX=SIN(Z):ZY=COS(Z):X2=X(C)+ZX*9:Y2=Y(C)+ZY*9:E(C)=E(C)+(S=5)-(S=1):IFE(C)>14ORE(C)<0THENE(C)=(E(C)<7)*-14
280 PUTSPRITE5,(X2,Y2),6,0:IFINKEY$=" "THEN300ELSE260
290 '●●●●● ボ ールパ ワー ●●●●●●●●
300 XP=1:PX=0:IFINKEY$<>""THEN300ELSE310
310 IFINKEY$=" "THENPUTSPRITE5,(0,0),0,0:GOTO340
320 PX=PX+XP:LOCATE18+PX,20:PRINT"> ":IFPX>9ORPX<1THENXP=-XP:GOTO310ELSE310
330 '●●●●● ボ ールいど う ●●●●●●●●
340 ON(GR+1)GOSUB670,700:IFGR=1THENE(C)=8:HT=1ELSEIFG(C)=2THENIFE(C)<>14THENZT(C)=0
350 ZE=((PX/1.5)*(16-E(C))+3)*ZT(C)
360 H=0:HT=0:G(C)=0:SH(C)=SH(C)+1:XB=X(C):YB=Y(C):X=XB:Y=YB:IFGR=1THENHT=1
370 FORI=0TOZESTEP2:PUTSPRITEC,(XB,YB),GR*14+1,0:H=H+(ZE/2>I)*2-(ZE/2<I)*2:IFFNV(XB+1,YB+1)<>112THENX(C)=XB:Y(C)=YB
380 IFGR=0THENPUTSPRITE4,(XB,YB+H),15,0:GOSUB690
390 HT=HT-(H<-20):XB=ZW(2)*(HT>0)-ZW(1)*(HT>0)+XB+ZX*2:YB=ZW(4)*(HT>0)-ZW(3)*(HT>0)+YB+ZY*2:NEXT:SOUND8,0
400 '●●●●● はんてい ●●●●●●●●●●●
410 L=FNV(XB+1,YB+1):ZT(C)=1
420 IFL=32ANDGR=1THEN570ELSEIFXB>248ORXB<7ORYB>149ORYB<7THENSH(C)=SH(C)+1:XB=X:YB=Y:PLAY"V15O2L16DC":M$="    OB     ":GOSUB650:GOTO450
430 IFL=104THENG(C)=2ELSEIFL=96THENG(C)=3ELSEIFL=97THENG(C)=4ELSEIFL=120THENG(C)=5ELSEIFL=121THENG(C)=6ELSEIFL=122THENG(C)=7ELSEIFL=123THENG(C)=8
440 IFL=112THENG(C)=1:M$="ウォーターハザ ート ":GOSUB680:GOSUB650:GOTO460
450 X(C)=XB:Y(C)=YB:ONG(C)GOTO,470,480,490,500,500,500,500:GOTO190
460 SH(C)=SH(C)+1:PUTSPRITEC,(X(C),Y(C)),1,0:GOTO190
470 M$="    バ ンカー    ":GOSUB710:GOSUB650:GOTO190
480 ZT(C)=.3:GOTO190
490 ZT(C)=.7:GOTO190
500 O(C)=1:KG(C)=G(C)-4:M$="   グ リーン オン   ":GOSUB650:FORI=0TON:IFO(I)=1THENNEXT:K$="a":GOTO520ELSE190
510 '●●●●● グ リーンON●●●●●●●●●●
520 GR=1:FORI=0TON:O(I)=0:NEXT:FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXT
530 FORI=0TON:IFKG(I)=1THENX(I)=RND(-TIME)*10+5:Y(I)=RND(-TIME)*6+5ELSEIFKG(I)=2THENX(I)=RND(-TIME)*10+5:Y(I)=RND(-TIME)*6+10
540 IFKG(I)=3THENX(I)=RND(-TIME)*11+14:Y(I)=RND(-TIME)*6+5ELSEIFKG(I)=4THENX(I)=RND(-TIME)*11+14:Y(I)=RND(-TIME)*6+10
550 NEXT:FORI=0TON:X(I)=X(I)*8:Y(I)=Y(I)*8:NEXT:FORI=1TO18:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(30,"a"):NEXT:FORI=5TO15:LOCATE5,I:PRINTSTRING$(20,"┌"):NEXT:LOCATECX,CY:PRINT"
 "
560 FORI=0TON:PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),15,0:NEXT:GX=CX*8+10:GY=CY*8+2:GOTO190
570 O(C)=1:M$="    カップ イン   ":PUTSPRITEC,(0,0),0,0:X(C)=GX:Y(C)=GY:BEEP:BEEP:GOSUB650:QA=PA-SH(C)+3:IFQA<0THEN580ELSEM$=B$(QA):GOSUB650
580 FORI=0TON:IFO(I)=1THENNEXT:GOTO600ELSE190
590 '●●●●● ホールアウト ●●●●●●●●●●●
600 CLS:FORI=0TON:SC(HR,I)=SH(I)-PA:NEXT:FORI=0TON:LOCATEI*6+5,0:PRINTUSING"&&";N$(I):FORJ=1TOHR:LOCATEI*6+7,J+1:PRINTUSING"##";SC(J,I):NEXT:NEXT
610 LOCATE0,0:PRINT"ホール":FORI=1TO9:LOCATE1,I+1:PRINTI:NEXT:LOCATE1,12:PRINTSTRING$(29,"-"):FORI=0TON:TS(I)=TS(I)+SC(HR,I):NEXT
620 FORI=0TON:LOCATEI*6+6,13:PRINTUSING"###";TS(I):NEXT
630 FORI=0TO6999:NEXT:CLS:HR=HR+1:IFHR=10THENENDELSE140
640 '●●●●● メッセージ ●●●●●●●●●●
650 FORI=0TO100:LOCATE10,2:PRINT M$:NEXT:LOCATE8,2:PRINTSTRING$(20,K$):RETURN
660 '●●●●● こうかおん ●●●●●●●●●●●
670 SOUND6,30:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,15:FORI=1TO999:NEXT:RETURN
680 SOUND6,10:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12,40:SOUND13,16:RETURN
690 SOUND0,255-ABS(H*2):SOUND1,5:SOUND7,62:SOUND8,15:RETURN
700 PLAY"T250O6L16V15D+V10D+V5D+V2D+V1D+":RETURN
710 SOUND6,1:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND13,0:RETURN
720 '●●●●● コンピ ーター ●●●●●●●●●●
730 PH=CP+(CH>0)*(1-ZT(1))*CP:IFC(1)>30THENMA=RND(-TIME)*PS:MB=RND(-TIME)*PSELSEMA=0:MB=0
740 GOSUB860:IFC(1)<PHTHEN800ELSEZC=ATN(ABS(GX-X(1))/ABS(GY-Y(1))):ZD=0:Z1=.1
750 ZX=SIN(ZC+ZD)*SGN(GX-X(1)):ZY=COS(ZC+ZD)*SGN(GY-Y(1))
760 PUTSPRITE5,(X(1)+ZX*9,Y(1)+ZY*9),6,0
770 IFFNV(X(1)+ZX*PH,Y(1)+ZY*PH)=R(TC)THEN810ELSEZD=ZD+Z1:IFZD>1THENZ1=-Z1ELSEIFZD<-1THENPH=PH-8:IFPH<20THENTC=TC+1:GOTO720ELSE740
780 IFPH<16THENTC=TC+1:GOTO720
790 GOTO750
800 MX=GX+MA:MY=GY+MB:ZD=ATN(ABS(MX-X(1))/ABS(MY-Y(1)+1E-04)):ZX=SIN(ZD)*SGN(MX-X(1)):ZY=COS(ZD)*SGN(MY-Y(1)):ZE=(MX-X(1))/ZX:GOTO820
810 ZE=PH:ZX=ZX+MA/100:ZY=ZY+MB/100
820 IFG(1)=2THENZE=17:E(1)=14ELSEE(1)=2
830 IFCH=0THENZE=ZE*ZT(1)
840 IFCH=2THENZX=ZX+ZW(2)*W/20-ZW(1)*W/20:ZY=ZY+ZW(4)*W/20-ZW(3)*W/20
850 PUTSPRITE5,(0,0),0,0:GOSUB860:ON(GR+1)GOSUB670,700:GOTO360
860 LOCATE3,0:PRINT"ホール"HR;" パ ー"PA;" かぜ "W$(WH)W"M  "
870 FORI=0TON:LOCATE3,20+I:PRINTUSING"&   & ##    &&";N$(I),SH(I),MID$("1W2W3W4W1I2I3I4I5I6I7I8I9IPWSW",E(I)*2+1,2);:NEXT
880 RETURN
890 '●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●
900 DATA万万万万  万万  万   万 万万万 万   万   万,万    万  万 万万 万万  万  万   万万 万万,万万万  万万万万 万
万 万  万  万    万万万 ,万    万  万 万   万  万  万     万  ,万    万  万  万   万 万万万 万万万万  万
910 DATA万万万万 万万万万 万   万万万万,万    万  万 万    万   ,万 万万 万  万 万    万万万 ,万  万 万  万 万
  万   ,万万万万 万万万万 万万万万 万
920 DATA トリプ ルボ ギ ー, ダ ブ ルボ ギ ー,ボ ギ ー       ,パ ー        ,バ ーデ ィー   ,イーグ ル
930 DATAかけ ,80,0,20,つぐ み,85,1,0,へんしゅう,150,0,5,DR.D,100,2,15,ミスター X,100,2,5
940 DATA187EFBFDFD7E183C,768,CCCC3333CCCC3333,776,0008001000800010,832
950 DATACC33CC33CC33CC33,896,7FFFFEFEFEFEFEFE,960,FEFEFEFFFFFFFF7F,968
960 DATAFEFF0F0F0F0FFFFF,976,FFFFFFFFFFFFFFFE,984,0000000000000000,1296
970 DATA102040FF40201000,1352,080402FF020408,1360,081C2A4908080808,1376,08080808492A1C08,1384
980 DATA10,1,3,20,70,208,45,14,10,p,5,a''''''''''''pppppppp'''''
990 DATA''''''''''''''ppp'''''''''',''''''''''''''''''''''''xz'
1000 DATAhhh┌┌''''''''''aaaaaaaaay{a,┌┌┌┌┌┌┌''''''aaaahhaaaaaaa
1010 DATA┌┌┌┌┌┌┌aaaaaaa┌hhhhha┌┌┌aa,┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌hhhhaa┌┌aa
1020 DATA'aaa┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌ahaaaaaaa,┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌aaa
1030 DATA''''''''''''''''''''''aaaaaa'',pppppp''''''''''''''''pppp
1040 DATA7,8,4,79,66,174,69,10,10,',3,aaaaaaaaaaaaa,aaaa┌┌┌┌┌{aaaa','aaaa┌┌┌┌┌aa''a,┌┌'aa┌┌┌┌┌┌aaaa,┌┌'aaaaaaa'axza,┌┌'ahhhhhh'ay{a,'aaaahhhhh'aaaa,'aaaaahha''aa
1050 DATA9,5,5,63,58,190,101,14,10,h,4,'''''''''','┌┌''''''''''''','┌┌'''''''''''''''','┌┌''┌┌┌''''''''''''''','''┌┌┌┌┌┌┌┌'''''''''''
1060 DATA'''┌┌┌┌'┌┌┌┌┌''hhh','''''┌┌┌┌┌┌┌┌┌'hhhh',h'''''''''┌┌''hh'xz',hhhhhh'''''''hh'y{',hhhhhhhhhhhhh'''''''
1070 DATA11,4,4,53,106,206,48,10,10,p,5,pppppppppppppp''''''''',pppppppppp''''''hh''xz',pppppppppp''''''hhhh'y{',pppp'''ppp'''''hhh''''
1080 DATA''''''''''pp'''''┌hh┌┌┌',''''''''''pp''┌┌┌┌┌┌┌┌┌',''''┌┌┌'ppp'┌┌┌┌┌┌┌┌'',''''''┌┌┌''pp'┌┌┌┌┌┌┌''',┌┌''┌┌┌┌'pp''┌┌┌''''',┌┌''┌┌┌┌''pp''''''',┌┌'┌┌┌''''pp,''''''''
1090 DATA10,3,4,46,58,191,102,16,10,',4,aaaaaaa'aa┌┌┌┌┌┌┌aa','aaaaa''a┌a┌┌┌┌┌┌┌┌'a,'┌┌aa┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌'',┌┌''┌┌┌┌'pppp┌┌┌┌┌┌'',┌┌'┌┌┌''ppppppp┌aaaa'
1100 DATAaaaaa┌┌appp┌┌pppppppp',aaaaaaaapp┌'┌pppppppp','aaaaappppppppppppppaaaa,'''ppppppppppppp┌┌┌axza,aaappphhhppaa┌┌┌┌ay{a,'aapp''haaaa┌┌┌┌aaa
1110 DATA6,7,7,79,75,158,102,14,10,p,3,''''''',┌┌''''''''''''',┌┌'┌┌┌┌┌hhhh,┌┌'┌┌┌┌hhppp,'''┌┌┌hhpppp,''''┌┌hhppxz,pppppp''hppy{
1120 DATA9,3,4,38,50,199,102,16,9,h,4,hh''aaaa''hh''''hh'ahh,┌┌aa┌┌┌hhhhh'''hhhh'ah,┌┌aa┌┌┌hhhhaa┌┌┌┌ah''',┌┌aa┌┌┌┌┌hh┌┌┌hhhaa''','''aa┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌hhhhhhh'
1130 DATA'''aa┌┌┌┌hhhhhhhhhhhh','''aaaaahhaahhhhhhhh','''''''hhh''hhhhh┌┌┌''',hh''''hhh'''hhhh┌┌''xz,hhh''hhhhhh'hhh'''''y{
1140 DATA10,3,4,39,41,206,111,14,9,p,5,┌┌ppaapppppaaaaaaa''',┌┌paa'appp┌┌┌┌┌''aaa',┌┌pp''appp┌┌┌┌┌┌┌''',ppppaapppppppp┌┌┌┌┌,ppppppp┌┌┌┌
1150 DATApppppppp┌┌┌┌┌┌┌┌,pppppppp┌┌┌┌┌,pppaapppppp┌┌┌pppp┌┌┌┌,aaa┌┌appappp┌'paah┌┌┌┌┌,pa┌┌┌'ppaaapppp┌hhh┌axz,paa┌┌pp''''aappp'┌┌┌ay{
1160 DATA13,1,3,21,34,222,118,14,10,h,5,┌┌''''''''',┌┌''''''''''''''',┌┌''''''''aaa'aa''',''''''''''''aaa''''''''',''''┌┌┌aaaa'''''pppppa''','''''┌┌aaaaa''''''pppppp''','''''┌┌┌┌┌┌┌aahhh''pppppp'','''''┌┌┌┌┌┌┌hhhhh''ppp''','''aaaaa┌┌┌┌┌┌hhhh┌┌'''p''''
1170 DATA''''a'aa┌┌hh┌┌hh┌┌┌┌┌'paa'',h''''aaaahhh┌┌┌┌┌┌┌┌ppaaaa,hhhhh'''''hhhh'┌┌┌┌┌┌ppaaxza,hhhhhhh''''hh''''ppppp'aay{a,hhhhhhhhhh'''''''ppp'''aaaa
```

★身近にある逆両替機。セルフ・サービスのコピー機。しかし500円玉にはできなかった。100円玉がないとき活用しよう。（大阪府堺市・ぶいぶいPちゃん17才）……【編：そういえば，ハイドライドにこんな両替機があったような気がしますね。影：ワンテク。】



MSX/MSX2/MSX2+用

メモをとりたくなるようなゲーム

メモワール

渋谷　恵太

ストーリー

コンピュータはあなたに，指示された順番どおりにパネルを取れとの命令を発令した。

アソブホウホウ

RUNするとタイトル画面が表示され，スペース・キーを押すとゲームがはじまります。このときスペース・キーのかわりにリターン・キーを押すと，レベル・セレクトができます。レベルは0から5まで用意されており，通常は3です。1面は自動的にパスされ，ゲームは2面からスタートします。

「一番最初に表示されたパネルは○番目にとって，二番目に表示されたパネルは×番目にとって……」と，指示が表示されたあとで，画面上にパネルが一つ一つ現れてきます。プレイヤーはこのときボケーッとしていないでパネルの表示される順序を良く見ることが必要です。

自分をカーソル・キーで操作し，指示どおりの順番に画面上のすべてのパネルを取ると面クリア。まちがった順番のパネルを取るか，敵につかまるとミスで，3回ミスするとゲーム・オーバーです。

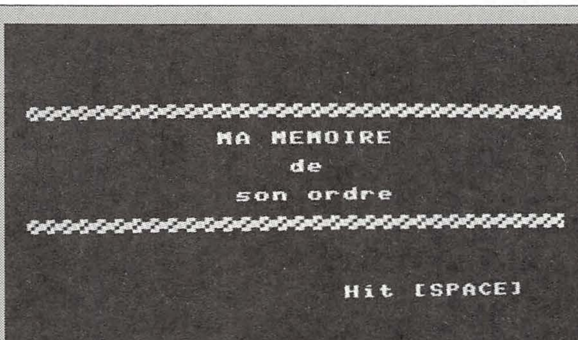
それで

画面上に表示されるパネルの数は面の数と同じです（つまり2面なら2個，3面なら3個……)。よってあとの面ほどパネルが多くなり，取る順番の記憶がむずかしくなります。

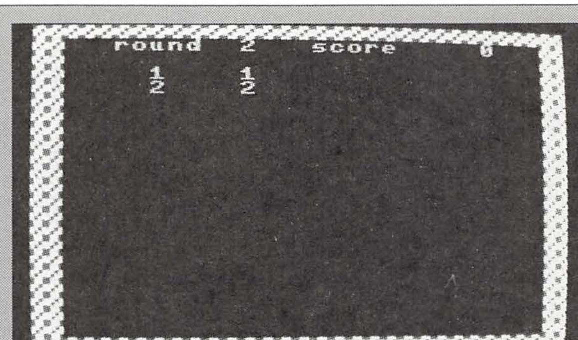
このゲームの勝負をわけるのは記憶力です。36面までありますが，そこまで行く人はまずいないでしょう。10面クリアで拍手ものだと思います。

プログラムノコト

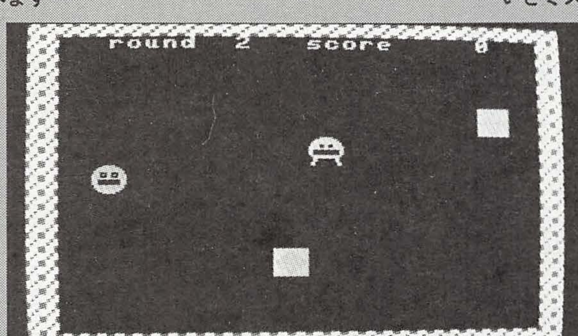
パネルの位置はランダムですが,「いかにクリア不可の面を作らないようにするか」で手を焼きました。二つのパネルが重なるのは論外ですし，重ならなくとも狭い範囲に集中してパネルが集まると，



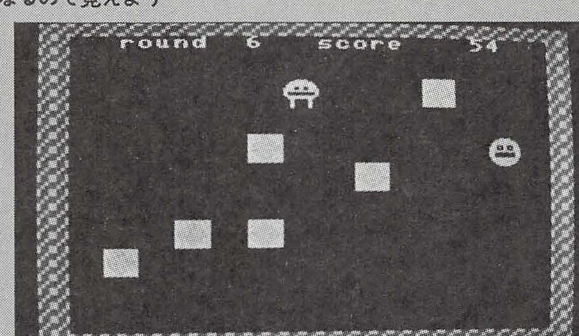
▲《写真1》これがタイトル画面です。リターン・キーを押すとレベルが選べます



▲《写真2》この指示された順番どおりにパネルを取っていかないとミスになるので覚えよう



▲《写真3》二つのパネルが順番に表示されます。この順番をさっき表示された順番どおりに取ります



▲《写真4》ラウンドをクリアするたびにパネルの数がどんどん増えていきます

★影さん‼おなかこわしますよ！なぜそのようなことをいうのかって？じつは影さんが，地面に落ちていたおかしを食べていたからなのです。(静岡県富士市・ＹＳが好き15才)……【影：フッ私が拾い食いしたぐらいでおなかをこわすわけあるまい。ハッハッハッ。グー。】

CHECKER FLAG

影：どうして2面からはじまるの？
編：140行でそれをチェックしてるんですけれど，これはなくても走りますよ。
影：最初はいいんだけど，7，8面あたりから頭がついてこないよ。
編：神経衰弱のようにすればいいんじゃないですか？　これならなんとか出現順を憶えられるでしょう。
影：でもマンネリになりそうだぜ。パターン化すると。
編：あ，そうか，う～ん。
影：このままでも十分おもしろいけど，さらに工夫してほしい。

指示どおりにパネルを取ることが不可能になるからです。

そんなこんなでシンプルな画面の割に画面を描くルーチンは長くなりましたが，面データがないのでプログラム自体は短く納めることができました。

オワリニ

はたしてMSXをRGB端子でディスプレイに接続している人は，どれほどいるものだろうか。パソコン・ショップ等で98や68等のくっきり，すっきりした涼しい画面を目にするたびに，自分のビデオ端子で接続した，にじんでゴチャゴチャ暑苦しい画面がみじめ……。ターボRはほしいがそのときはディスプレイも必要だな。……あ，ではまた。

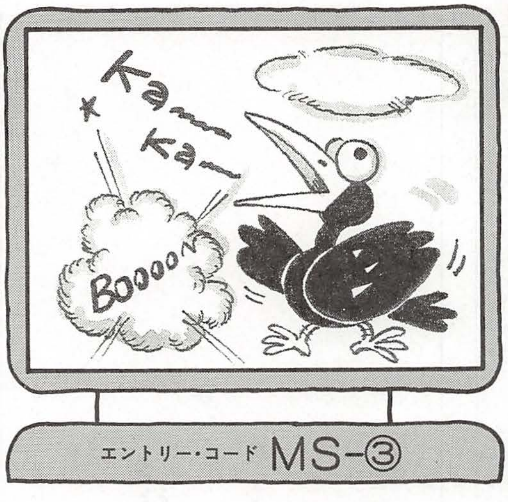
《第1表》変数表

変数	内容
X, Y	自分の座標
XX, YY	その増分
P, Q	敵の座標
PP, QQ	その増分
X(Ｉ), Y(Ｉ)	座標設定用
Ｉ＝0	自分用
Ｉ＝1	敵用
Ｉ≧2	パネル用
Q(Ｉ)	座標X(Ｉ)のパネルを何番目に取るか
GE-1	何個パネルを取ったか GE＝RO＋1でクリア
KC	自分の数
SC	スコア
RO	ラウンド(面)
F1	自分の先に何があるか 32→空間 92→カベ 84→？
I, J, K	汎用

メモワールのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｼｮｷ･ｷｬﾗ●●
20 SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:COLOR 14,1,1:DEFINT A-Z:KEY OFF:DIM Q(40),X(40),Y(40)
30 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
40 PRINT "  matte":FOR I=264 TO 1017:J=VPEEK(I):VPOKE I,J OR J¥2:NEXT
50 FOR I=0 TO 2:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
60 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:VPOKE &H2016,&H54:VPOKE &H2017,&HFC:WA=3
70 FOR I=1 TO 9:FOR J=ASC(MID$("ﾀｱｲｳｴｸｹｺｻ",I,1))*8 TO J+7:READ B$
80 VPOKE J,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT:PLAY "V15","V15":GOTO 550
90 RO=1:R2=5:KC=3:SC=0:I=RND(-TIME)
100 A$="31F64FA13C6971CFE1D147AC8291F":FOR I=0 TO 735:VPOKE &H1800+I,192:NEXT
110 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｶﾞﾒﾝ●●
120 Y=26:Q=26:GOSUB 680:VPOKE &H2018,VAL("&H"+MID$(A$+A$+A$,RO*2-1,2))
130 LOCATE 2,1:PRINTUSING"   round ##   score #####   ";RO;SC:GOSUB 660
140 IF RO=1 THEN LOCATE 14,12:PRINT "PASS":RO=RO+1:X=-1
150 K=40:GOSUB 670:IF X=-1 AND RO=2 THEN X=0:GOTO 120
160 FOR I=2 TO RO+1
170 Q(I)=INT(RND(1)*RO)+1:IF I=2 THEN 190
180 FOR J=2 TO I-1:IF Q(I)=Q(J) THEN 170 ELSE NEXT
190 LOCATE 4-13*(I>19),I+1+18*(I>19):PRINTUSING" ###  ###";I-1;Q(I)
200 K=3:GOSUB 670:NEXT:K=40:GOSUB 670:GOSUB 660
210 FOR I=0 TO RO+1
220 X(I)=INT(RND(1)*(14+2*(I>1)))*2+2-2*(I>1):Y(I)=INT(RND(1)*10)*2+2
230 IF I=0 THEN 270 ELSE FOR J=0 TO I-1
240 FOR K=-2+2*(Y(J)=20 OR Y(J)=6) TO 2-2*(Y(J)=2 OR Y(J)=16) STEP 2
250 IF X(J)=X(I) AND Y(J)+K=Y(I) THEN 220 ELSE NEXT:NEXT:IF I=1 THEN 270
260 LOCATE X(I),Y(I):PRINT "ｱｳ"STRING$(30,28)"ｲｴ"
270 K=10:GOSUB 670:NEXT:X=X(0):Y=Y(0):P=X(1):Q=Y(1):PP=2:QQ=2:GE=1
280 GOSUB 680:K=11:GOSUB 670:K=1
290 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾒｲﾝ●●
300 ST=STICK(0):XX=((ST=7)-(ST=3))*2:YY=((ST=1)-(ST=5))*2
310 X=X+XX:Y=Y+YY:F1=FNA(X,Y):IF F1<>32 THEN GOSUB 380
320 IF FNA(P+PP,Q)<>32 THEN PP=-PP ELSE P=P+PP
330 IF FNA(P,Q+QQ)<>32 THEN QQ=-QQ ELSE Q=Q+QQ
340 IF STRIG(0) AND K THEN GOSUB 650
350 Z=INT(RND(1)*20)+20:PLAY "N=Z;"
360 GOSUB 680:IF X=P AND Y=Q THEN 480 ELSE 300
370 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●GETｼｮﾘ●●
380 IF F1=192 THEN X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
390 IF F1=184 THEN IF R2>0 THEN RETURN 450 ELSE RETURN 480
400 FOR I=2 TO RO+1:IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN 410 ELSE NEXT:RETURN
410 IF GE<>Q(I) THEN RETURN 480
420 LOCATE X,Y:PRINT "  "STRING$(30,28)"  ":PLAY "L64N40","L64N45"
430 GE=GE+1:IF GE<RO+1 THEN RETURN
440 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｸﾘｱｰ●●
450 FOR I=0 TO 990:NEXT:R2=R2+1*(GE<RO+1):SC=SC-RO^2*(GE=RO+1)
460 RO=RO+1:IF RO<37 THEN 120 ELSE 510
470 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾐｽ●●
480 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),4,1:PLAY "O6L16BO1L4F+.L64","O2L16G+O3L4D+."
490 GOSUB 640:KC=KC-1:IF KC>0 THEN 120
500 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ｵﾜﾘ●●
510 LOCATE 11,9:PRINT MID$("GAME  OVERtres bien!",1-10*(KC>0),10)
520 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 12,11:PRINT "HI SCORE"
530 PLAY "O3L2C+L32O6GR4O2L2A","O2L2BR32R4O2L2B-R1":GOSUB 640
540 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾀｲﾄﾙ●●
550 Y=26:GOSUB 680:CLS:A$="MA MEMOIREdeson ordreHit (SPACE)"
560 FOR I=7 TO 15 STEP 8:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(32,192):NEXT
570 FOR I=1 TO 32:A$=MID$(A$,32,1)+MID$(A$,1,31)
580 LOCATE 11,9:PRINT MID$(A$,1,10)STRING$(58,28)MID$(A$,11,2)
590 LOCATE 12,13:PRINT MID$(A$,13,9):LOCATE 18,20:PRINT MID$(A$,22,11):NEXT
600 PLAY "L64N60","L64N64"
610 IF STRIG(0) THEN 90 ELSE IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 610
620 CLS:INPUT "  INPUT LEVEL(0~5)";WA:IF WA<0 OR WA>5 THEN 620 ELSE 90
630 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ﾐﾆ･ｻﾌﾞ●●
640 IF PLAY(0) THEN 640 ELSE RETURN
650 LOCATE 2,2+INT(RND(1)*10)*2:PRINT"ｸｺ"STRING$(30,28)"ｹｻ":K=0:RETURN
660 FOR I=2 TO 21:LOCATE 2,I:PRINT SPC(28):NEXT:RETURN
670 FOR J=0 TO -1200*(K=40 OR K=11)+20*K*WA:NEXT:RETURN
680 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10,((XMOD4=2)XOR(YMOD4=2))+1:PUTSPRITE2,(P*8,Q*8),9,2
690 RETURN '●●●●●●●●●●ｽﾌﾟﾗｲﾄANDﾓｼﾞﾍﾝｹｲ●●
700 DATA 07,1F,3F,7F,79,F9,FF,C0'ｼﾞﾌﾞﾝ
710 DATA C0,7F,3F,18,18,18,18,18
720 DATA E0,F8,FC,FE,9E,9F,FF,03
730 DATA 03,FE,FC,18,18,18,18,18
740 '
750 DATA 07,1F,3F,7F,79,F9,FF,C0
760 DATA C0,C0,7F,3F,30,30,60,60
770 DATA E0,F8,FC,FE,9E,9F,FF,03
780 DATA 03,03,FE,FC,0C,0C,06,06
790 '
800 DATA 07,1F,3F,7F,71,F5,F1,FF'ﾃｷ
810 DATA E0,E0,E0,7F,7F,3F,1F,07
820 DATA E0,F8,FC,FE,8E,AF,8F,FF
830 DATA 07,07,07,FE,FE,FC,F8,E0
840 '
850 DATA 3C,3C,F3,F3,CF,CF,3C,3C'ｶﾍﾞ
860 DATA FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80'ﾊﾟﾈﾙ
870 DATA 80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF
880 DATA FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01
890 DATA 01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF
900 DATA FF,94,94,B6,B6,B6,94,94
910 DATA 80,AA,BE,88,AA,BE,80,FF
920 DATA FF,39,FD,85,79,31,FD,B5
930 DATA 01,FD,85,85,85,FD,01,FF
```

★この前本屋に行ったらどこかのおじさんがベーマガを手に取ったので，「買いたくな～る～」と念力を送った(買わなかったけど)。えらいでしょ？(群馬県佐波郡・**大内基宏14才**)……【**Dr.D**：その技に磨きをかけるのじゃ／**影**：頭をですか？**Dr.D**：ゴシゴシと。うん？】



MSX/MSX2/MSX2+用

コミカル・キャラクター・シューティング

SHOUTING(シューティング)・KARASU(カラス)!

加藤　真樹

◈内容

横スクロール・シューティングです。

◈ストーリー

私，ニットピッカーこと，とりさんは，先日改造手術をうけた。そして，SHOUTING・KARASUに生まれ変わったのだ。そして…今，巷(ちまた)(MSX界)で噂の悪者軍団をぶっとばしに行くのであった。

◈遊びかた

ジョイスティック用です。十字キーで8方向に動かし，Aボタンで攻撃，パワーアップは得点制で，3段階です。

敵，または敵の弾に当たるとダメージを受けて，画面左上のハートが一つ減り，なくなるとゲーム・オーバーです。

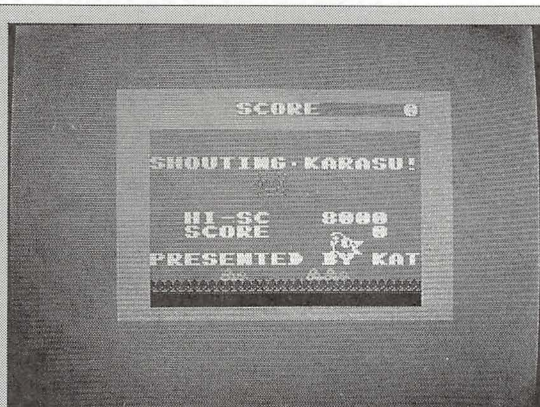
全3面ですが，6面と言ったほうがいいかもしれません。

◈このゲームのうり

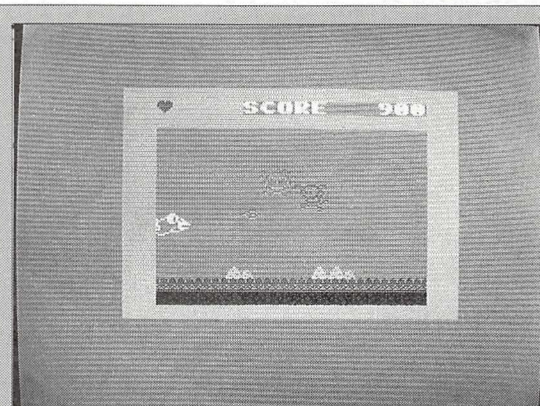
- 面画のスムーズ二重スクロール（対ボス時の高速スクロール）
- ほとんどのキャラがアニメーションする
- 多種多様な敵のトリッキーな動き
- 各面ちがうボスキャラ（あたりまえ）

◈プログラムについて

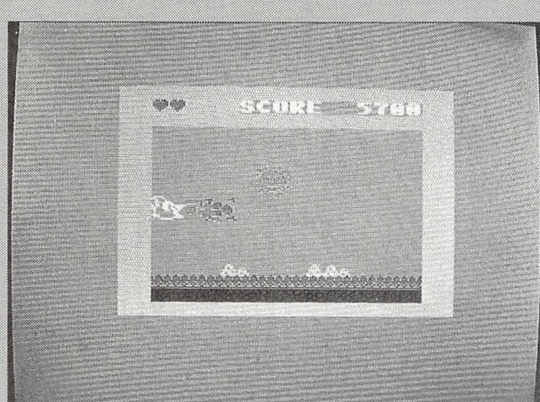
ほとんどの敵がDATAで動いています。



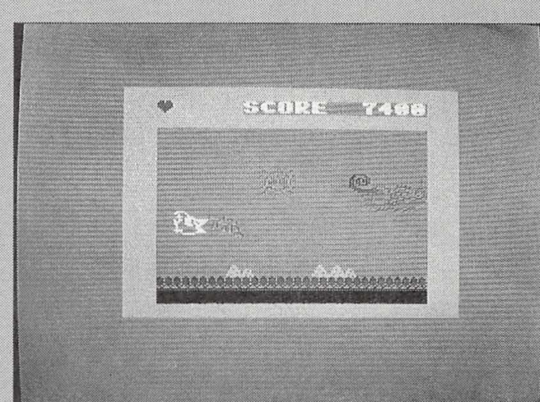
▲写真1》これがタイトル画面です。左から右へとカラスが飛んでいくのがかわいい



▲《写真2》敵キャラの動きにもいろいろあって，なかなかたのしい



▲《写真3》ある一定の得点を取るとカラスのはく弾がパワーアップする



▲《写真4》1面のボスは体の色を変えながら上下する。空と同じ色になったときは注意

★1月だ。2月になった。3月だぞ。もう4月だ。5月じゃ。6月ね。7月や，8月になっちゃった。9月より。10月とは。11月です。12月だよ。これならいつ載っても大ジョーブ。(新潟県？市・宮内大輔15才)……【影：♪1月はぁ正月で酒が飲めるぞぉ～。】

STICK(1)とSTRIG(1)の1を0にかえるとカーソル・キーとスペース・キーでも動きます。

マシン語の書き込みの60行はまちがえないように。DATA文が多くてすみません。マルチステートメントの多用でプログラムが見づらいと思います。

なお，RUNしてから約30秒間待ってください。

◆改造のアドバイス

敵の動き，耐久力，出現パターンなどのDATAを変えてみてください。出現パターンはDATAが1行に入る程度（250文字位）まで長くしても大丈夫です。

★マシン語アドレス

D000H～D01FH（スクロール用）

★P・S

坂本君，せっかくかっこいいタイトルの曲を作ってくれたけどボツにしてゴメン！



《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
X, Y	カラスの座標	T( )	敵の出現パターン
SX( ), SY( )	カラスの移動増分	CO( ), C, CC	各種カウンタ
FNX, FNY	はみだし判定用	PT( )	敵のスプライト・パターン番号
S	スティック入力用	AN( )	敵のアニメーション番号
TX(,), TY(,)	敵の座標	CL( )	敵の色
KM(,)	毛虫の糸のY座標	F( )	敵が弾を撃つかのフラグ
MX, MY	カラスの弾の座標	AA( )	アニメーション・パターン
TM, TN	敵の弾の座標	HS#	ハイスコア
MM, MN	ボスの弾の座標	SC#	スコア
QQ	ボスのY座標一時保存用	PW	パワー
QY	ボスの座標増分	LF	のこりLIFE
F, F1, F2, F3	各種フラグ	VY, VX	敵の弾の移動増分
DD	敵に与えたダメージ		
DF( )	敵の耐久力		

CHECKER FLAG

影：うひょ。素直に「おもしろーい！」と言いたい作品だね，こりゃ。MSXのゲームとしては最高の部類に入るんじゃないかな。

編：めったなことは言わないでくださいよ。プログラム・コンテスト期間中なんですから。

影：でもDr.もこのゲームをしきりにほめてるよ。

Dr.D：よくあるSFシューティング・ゲームなら，このように画面が小さいと，ちまちました印象をうけがちだがどうかね？　編君。

編：な，なるほど。かわいらしいキャラクターは見事に画面の広さにマッチしていますね。

Dr.D：また表示部分が少ないだけ，スクロールも高速に処理できる。プログラムも美しくてイイぞ。

編：ムダがない作品ですね。

影：あと，カラスビームがほしいな。

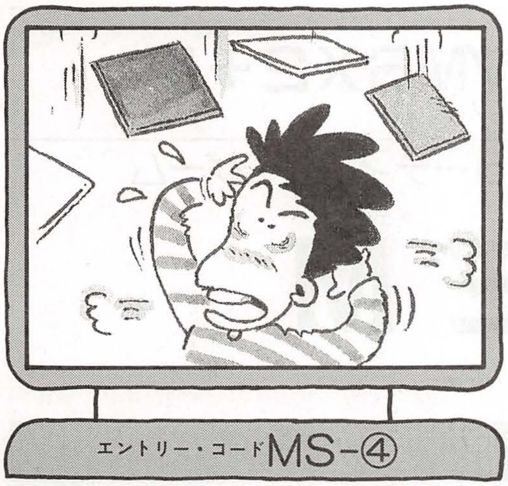
Dr.D：ムダじゃ。

SHOUTING・KARASU！プログラム・リスト

```
10 '   ●   SHOUTING KARASU          PROGRAMED BY M.KATOU    ●
20 '●●●●● しょきせってい
30 CLEAR 300,&HCFFF:SCREEN 1,2,0:KEYOFF:WIDTH 20:COLOR 15,4,4:CLS
40 DEFINT A-Z:DEFDBLQ:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&H90:A=USR1(0):PRINT"まつべ"し!"
50 DIM SX(8),SY(8),T(255),CO(13),TX(13,31),TY(13,31),DF(13),PT(13),AN(13),CL(13)
,F(13),AA(3,21),KM(2,5)
60 FOR I=0 TO 31:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$("214003CD13D0218003CD13D0218003CD13D
0C90608CD4A0007CD4D002310F6C9",I*2+1,2)):NEXT
70 FOR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 21:AA(I,J)=VAL(MID$("0000000000000000000000101010101
010101010101011001111001111110000001010111000001010101",J+I*22+1,1)):NEXT:NEXT
80 FOR I=0 TO 2:SX(I+2)=1:SX(I+6)=-1:SY(I)=-1:SY(I+4)=1:NEXT:SY(0)=0:SY(8)=-1
90 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 5:READ KM(I,J):NEXT:NEXT
100 DEFFNX=(X<0 OR X>14):DEFFNY=(Y<0 OR Y>10):HS#=8000
110 FORI=0TO29:READS$:FORJ=0TO31:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(S$,J*2+1,2))):NEXT
120 SPRITE$(I)=SP$:SP$="":NEXT:SPRITE$(30)=STRING$(16,1)
130 FORI=0TO7:READA,S$,SP$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(S$,J*2+1,2)):NEXT
140 VPOKE8192+A/8,VAL("&H"+SP$):NEXT:VPOKE8204,&H77:VPOKE8208,&H87
150 FORI=33TO90:K=I*8:FORJ=0TO7:P=VPEEK(K+J):VPOKEK+J,PORP¥2ORP¥4:NEXT:NEXT
160 FOR I=0 TO 11:READ DF(I),PT(I),AN(I),CL(I),CO(I),F(I),TX$,TY$
170 FOR J=0 TO CO(I):TX(I,J)=VAL("&H"+MID$(TX$,J+1,1))
180 TY(I,J)=VAL("&H"+MID$(TY$,J+1,1)):NEXT:NEXT
190 READS$:FOR I=0 TO 148:T(I)=VAL("&H"+MID$(S$,I+1,1)):NEXT:CLS:GOTO 360
200 '●●●●● さぶ"るうちん
210 LOCATE 0,3:PRINT STRING$(20,"a")
220 LOCATE 0,4:PRINT "aaaaaaaSCORE      0";STRING$(22,"a")
230 FORI=6TO16:LOCATE 0,I:PRINT "aa"SPC(16)"aa":NEXT
240 LOCATE 0,16:PRINT"aa     いう    いいう      aaaa"+STRING$(16,"h")+"aaaa"+STRING$(16,
"p")+STRING$(22,"a");:LOCATE8,9:PRINT"xz"+CHR$(31)+STRING$(2,29)+"y{":RETURN
250 LOCATE 12,4:PRINTUSING"######";SC#
260 IF SC#=>5000  AND PW=0 THEN PW=1:LF=3:GOSUB 290
270 IF SC#=>20000 AND PW=1 THEN PW=2:LF=3:GOSUB 290
280 RETURN
290 LOCATE2,4:PRINTSTRING$(LF,"♥")+STRING$(3-LF,"a");:IF LF>0 THEN RETURN
300 SOUND1,12:SOUND6,15:SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND11,11:SOUND12,36:SOUND13,9
310 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 99:NEXT:PUTSPRITE0,(X*8+64,Y*8+48),8,5+IMOD2:NEXT
320 LOCATE 6,11:PRINT"GAME OVER":GOSUB 1040:FOR I=0 TO 2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
330 A=USR1(0):PLAY"S0M500L16O4C03BAGO4C03BAGO3BBO4C03AO4C8":FOR I=0 TO 3000:NEXT
340 LOCATE6,11:PRINT"         ":RETURN 360
350 '●●●●● たいとる
360 INTERVALSTOP:IFSC#>HS#THENHS#=SC#
370 GOSUB 210:FOR I=0 TO 15:FOR J=15 TO I STEP-1:LOCATEJ+2,8:PRINTMID$("SHOUTING
-KARASU!",I+1,1);SPC(15-J);"aa":NEXT:GOSUB 1120:NEXT
380 LOCATE4,12:PRINTUSING "HI-SC ######";HS#
390 LOCATE4,13:PRINTUSING "SCORE ######";SC#
400 LOCATE2,15:PRINT       "PRESENTED BY KAT"
410 SC#=0:I=0:ON INTERVAL=5 GOSUB 1160:INTERVALON
420 PUTSPRITE0,(I*4+64,80+SIN(I*.1)*32),15,IMOD2:I=(I+1)MOD29
430 IF STRIG(1) THEN PUTSPRITE0,(0,209):GOSUB 210 ELSE FORJ=0TO10:NEXT:GOTO 420
440 '●●●●● へんすう
450 X=0:Y=5:F=0:C=0:CC=0:LF=3:MY=20:PW=0:DD=0:F1=0:F2=0:F3=0:TM=15:TN=20:GOSUB 2
50:GOSUB 290:ON INTERVAL=10 GOSUB 1160:INTERVALON
460 '●●●●● めいんるうちん
470 S=STICK(1):X=X+SX(S):Y=Y+SY(S)
480 IF FNX THEN X=X-SX(S)
490 IF FNY THEN Y=Y-SY(S)
500 PUTSPRITE0,(X*8+64,Y*8+48),15,P
510 IF F=1 THEN 530
520 IF STRIG(1) AND F=0 THEN MX=X-1:MY=Y:F=1 ELSE 540
530 MX=MX+3:IF MX=>16 THEN F=0:MY=20
540 PUTSPRITE1,(MX*8+64,MY*8+49),10,2+PW
550 IF ABS(MX-TX(T(C),CC))<3 AND ABS(MY-TY(T(C),CC))<2 THEN DD=DD+(PW+1):F=0:MY=
20:IF DD>=DF(T(C)) THEN GOSUB 990 ELSE GOSUB 1120
560 ON T(C)+1 GOSUB 590,590,650,590,590,590,660,660,680,700,760,810,890,900
570 P=PXOR1:GOTO 470
580 '●●●●● てきをうご"かす
590 PUTSPRITE3,(TX(T(C),CC)*8+64,TY(T(C),CC)*8+48),CL(T(C)),PT(T(C))+AA(AN(T(C))
,CC)
600 IF ABS(X-TX(T(C),CC))<2 AND ABS(Y-TY(T(C),CC))<2 THEN LF=LF-1:C=C+1:CC=0:DD=
0:F1=0:GOSUB 290:GOSUB 1040:GOSUB 1130
610 CC=CC+1:IF CO(T(C))=CC THEN GOSUB 1040:CC=0:DD=0:F1=0:C=C+1
620 IF F2=1 THEN GOSUB 1070
630 IF F(T(C))=1 AND F2=0 THEN GOSUB 1060
640 RETURN
650 PUTSPRITE4,(TX(2,CC)*8+64,KM(0,TY(2,CC))*8+48),11,30:PUTSPRITE5,(TX(2,CC)*8+
```

```
64,KM(1,TY(2,CC))*8+48),11,30:PUTSPRITE6,(TX(2,CC)*8+64,KM(2,TY(2,CC))*8+48),11,
30:GOTO 590
660 IF F1=0 THEN TY=Y:TY(T(C),CC)=TY:F1=1
670 TY(T(C),CC+1)=TY:GOTO 590
680 TY(8,CC+1)=Y:GOTO 590
690 '●●●●● ぼ゛すをうご゛かす
700 PP=20:F3=0:F2=0:GOSUB 920
710 CC=CC+1:IF CC=CO(9) THEN CC=0
720 R=RND(1)*3:IF R=0 THEN CL(9)=4 ELSE IF R=1 THEN CL(9)=5 ELSE CL(9)=3
730 PUTSPRITE3,(TX(9,CC)*8+64,TY(9,CC)*8+48),CL(9),21:PUTSPRITE4,(TX(9,CC)*8+80,
TY(9,CC)*8+48),CL(9),22
740 IF ABS(X-(TX(9,CC)+2))<4 AND ABS(Y-TY(9,CC))<2 THEN LF=LF-1:GOSUB 1130:GOSUB
 290
750 RETURN
760 PP=20:F3=0:F2=0:GOSUB 920
770 CC=CC+1:IF CC<2 OR CC=CO(10) THEN CC=2
780 PUTSPRITE3,(TX(10,CC)*8+64,TY(10,CC)*8+48),10,21:PUTSPRITE4,(TX(10,CC-1)*8+6
4,TY(10,CC-1)*8+48),10,23:PUTSPRITE5,(TX(10,CC-2)*8+64,TY(10,CC-2)*8+48),10,24
790 IFABS(X-TX(10,CC))<2ANDABS(Y-TY(10,CC))<2THENLF=LF-1:GOSUB 1130:GOSUB 290
800 RETURN
810 PP=4:F3=0:F2=0:GOSUB920:CC=CC+1:IF CO(11)<CC THEN CC=0
820 QY=SGN(Y-TY(11,CC)):QQ=QQ+QY/4
830 TY(11,CC)=INT(QQ)
840 PUTSPRITE3,(TX(11,CC)*8+64,TY(11,CC)*8+40),CC,25:PUTSPRITE4,(TX(11,CC)*8+64,
TY(11,CC)*8+56),CC,26:PUTSPRITE5,(TX(11,CC)*8+80,TY(11,CC)*8+40),CC,27:PUTSPRITE
6,(TX(11,CC)*8+80,TY(11,CC)*8+56),CC,28
850 IFABS(X-(TX(11,CC)+1))<3ANDABS(Y-TY(11,CC))<2THENLF=LF-1:GOSUB1130:GOSUB290
860 RETURN
870 '●●●●● ぼ゛すか゛くるぞ゛ー
880 LOCATE6,11:PRINT"WARNING!":FORI=0TO2000:NEXT:LOCATE6,11:PRINTSPC(8):RETURN
890 GOSUB 880:ON INTERVAL=3 GOSUB 1160:C=C+1:RETURN
900 GOSUB 880:ON INTERVAL=2 GOSUB 1160:C=C+1:RETURN
910 '●●●●● たまうちしょり
920 IF F1=0 THEN MM=TX(T(C),CC)+1:MN=TY(T(C),CC):F1=1
930 MM=MM-2:IF MM<=0 THEN F1=0
940 PUTSPRITE2,(MM*8+64,MN*8+48),8,PP
950 IF ABS(X-MM)<2 AND ABS(Y-MN)<2 THEN LF=LF-1:F1=0:GOSUB 1130:GOSUB 290
960 RETURN
970 '●●●●● ば゛くはつ
980 GOSUB 1130:FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE3,(TX(T(C),CC)*8+64,TY(T(C),CC)*8+48),8,5+I
:FOR J=0 TO 150:NEXT:NEXT:GOSUB 1040:RETURN
990 IF T(C)>=9 THEN 1000 ELSE GOSUB 980:F1=0:DD=0:CC=0:SC#=SC#+DF(T(C))*100:GOSU
B 250:C=C+1:RETURN
1000 GOSUB1140:FORI=0TO12:FORJ=0TO4:PUTSPRITE3+J,(TX(T(C),CC)*8+64+RND(1)*32-16,
TY(T(C),CC)*8+48+RND(1)*32-16),8,5+IMOD2:NEXT:NEXT
1010 GOSUB 1040:PUTSPRITE1,(0,209):PUTSPRITE2,(0,209):DD=0:CC=0
1020 INTERVAL OFF:FOR I=0 TO DF(T(C)):SC#=SC#+110:GOSUB 250:BEEP:NEXT:C=C+1:LF=3
:F1=0:GOSUB 290
1030 IF T(C-1)=11 THEN RETURN 1180 ELSE ONINTERVAL=10 GOSUB 1160:INTERVAL ON::RE
TURN
1040 FOR I=3 TO 7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RETURN
1050 '●●●●● たまうちしょり2
1060 VY=SGN(Y-TY(T(C),CC)):VX=SGN(X-TX(T(C),CC)):TM=TX(T(C),CC):TN=TY(T(C),CC):F
2=1:RETURN
1070 TM=TM+VX:TN=TN+VY:IF TM<0 OR TM>15 OR TN<0 OR TN>11 THEN TN=20:F2=0
1080 PUTSPRITE2,(TM*8+64,TN*8+49),15,29
1090 IF (X=TM OR X+1=TM) AND (Y=TN OR Y+1=TN) THEN LF=LF-1:F2=0:F3=0:PUTSPRITE2,
(0,209):GOSUB 1130:GOSUB 290
1100 RETURN
1110 '●●●●● さうんど゛さぶ゛るうちん
1120 SOUND1,0:SOUND0,85:SOUND8,16:SOUND7,54:SOUND6,2:SOUND11,0:SOUND12,4:SOUND13
,9:RETURN
1130 SOUND1,0:SOUND0,85:SOUND8,16:SOUND7,55:SOUND6,15:SOUND11,0:SOUND12,15:SOUND
13,9:RETURN
1140 SOUND1,25:SOUND0,85:SOUND8,16:SOUND7,54:SOUND6,31:SOUND11,255:SOUND12,200:S
OUND13,9:RETURN
1150 '●●●●● すくろうる
1160 A=USR(0):RETURN
1170 '●●●●● えんで゛いんぐ゛
1180 LOCATE 2,11:PRINT"LAST STAGE CLEAR":LOCATE 3,13:PRINT"CONGRATULATION"
1190 FOR I=0 TO 5000:NEXT:LOCATE 2,11:PRINT SPC(16):LOCATE 3,13:PRINT SPC(14)
1200 FOR I=0 TO 8:F(I)=1:NEXT:I=0
1210 FOR Q=X TO 14 STEP .5:I=I+1:PUTSPRITE0,(Q*8+64,Y*8+48),15,IMOD2
1220 A=USR(0):FOR J=0 TO 120-I*4:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209)
1230 X=7:FORI=0TO6:X=X+1:Y=VAL("&H"+MID$("97679BE",I+1,1))
1240 LOCATE X,Y:PRINT"xz";STRING$(2,29)+CHR$(31);"y{";
1250 FOR J=0 TO 400:NEXT
1260 LOCATE X,Y:PRINT"  ";STRING$(2,29)+CHR$(31);"  ";:NEXT
1270 FOR I=4 TO 11:VPOKE&H2000+I,&HF1:NEXT:VPOKE&H2014,&HF1:VPOKE&H2011,&H71
1280 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS:RESTORE 1910:SOUND 7,49:SOUND 6,3:PLAY "T150S0M200
0"
1290 A$="L12C4CCCC4CCCC4CCCCCCCCC":B$="L13CCCL14CCCL15CCCL16CCCC4.L8CCCC2"
1300 ON INTERVAL=190 GOSUB 1370:GOSUB 1370:INTERVAL ON
1310 PRINT:FOR I=0 TO 650:NEXT:READ S$:IF S$="*" THEN 1330
1320 LOCATE 10-LEN(S$)/2,24:PRINT S$:FOR I=0 TO 650:NEXT:GOTO 1310
1330 INTERVAL OFF
1340 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY B$ ELSE 1340
1350 IF STRIG(1) THEN 1360 ELSE 1350
1360 FOR I=4 TO 11:VPOKE&H2000+I,&HF4:NEXT:VPOKE&H2014,&HF4:VPOKE&H2011,&H74:GOS
UB 210:GOTO 450
1370 PLAY A$:RETURN
1380 '●●●●● て゛いたのみなさん
1390 '     ● けむしのいと ●
1400 DATA 20,-1,0,0,0,0,20,-1,0,1,1,2,20,-1,0,1,2,3
1410 '     ● すぷらいと ●
1420 DATA 0003070FB7C78380C040C1038C7000000080C060586CBE3F30BE18E000000000
1430 DATA 78C4227327B7E7C7434040F0500F000000000080C07F5E6CB830381C3EC00000
1440 DATA 0000000000001C62CD621C0000000000000000000000000000000000000000
1450 DATA 0000FEFE060F333031630300000000000000000060F8F860686C6C600E0F0300
1460 DATA 043730FFFF313535353535353535696B0300E020A0A0A0A0BF81BDBD85AAAA4A54
1470 DATA 00007020270F0F0600070F07203040000041C04002070F878783000041C0200
1480 DATA 0040714C3E3F3F3F1E10360F0F2F668001C3EECE00387C7E7E7E7C3A00627603
1490 DATA 000000001C3E7F67673E5D635C0000000000C0E0E0C098FCDCD4D47800000000
1500 DATA 0000001C3E7F67663E5D635D000000000000000C9CF8D4D4D4F8800000000
1510 DATA 000000000E13133F6E717F170303061E0000000000000004060D068B4FC7C38FC
1520 DATA 0E1F13F36E113F7F033E080000000000000000040E0D068B4DC7C3C70783C0C3C
1530 DATA 01180338033803380318031D3E26261C0030803880388038803080708F8989870
1540 DATA 1108231803182318031823 1D3E32321C102088308030883080308870F8C8C870
1550 DATA E3F7EB181515080503 04031D1E180000CEE63E181C142868D013F4F8E0180C18
1560 DATA 3B370B1A15150805030003010206060 2C7E7321A18181324C438E0B878F04060
1570 DATA 00000102050A12247F1117174E44720D808040A050A8A492FF445C5C391127D8
1580 DATA 000001061A7F1D1D110E45427D000000808040B0ACFF74744438D121DF808080
1590 DATA E0E1E3456E2F1739385967783C0E01008787C7A276F4E89C1C9AE61E3C708000
1600 DATA 002237373F6E6E4878AFAF770C00000000000008080BFF09EF3FEE0000000000
1610 DATA 0000002237373F486E6E78AFAF770C00000000786FB4BCB0F09CF6FCE0000000
1620 DATA 00000F18333636363 3381E0F03000000000000C06030B0B030E00000FFFE000000
1630 DATA 000106080B17F7F7773B183E7F3D0E0100E01804C4E2E2E3E3C6051EFF55AFF0
1640 DATA 547D8739FE93FF79CF7FB9FFFFFD73ED00001CBEB62393C73FFEFEFCF0C0C060
1650 DATA 000F393F7F677C7F2A553B552E150B0000F0DC3CF29EFEF2AA54BA56EC54B000
1660 DATA 0000000F191F0C1F150A150A050000000000000B0F898F0F850A850A850000000
1670 DATA 000000000004060383E1F1E0E0707030000010102010709102 0C0607FFEFFFF
1680 DATA 0103070F1C000000000000000000000000FFFEFDC100000000000000000000000
1690 DATA 0000004080B060ECF8783073FFFF7F7F000010183838387 87CFCFCFCFCFDFFFF
1700 DATA 7FFFFFFF3F1F1F070707070303030000FFFFFFFFF2F2E0E0C0C0808000000000
1710 DATA 0010183E7C1808000000000000000000000000000000000000000000000000
1720 '     ● きゃらくたあ ●
1730 DATA 104,44EEEEFFDDAA44FF,24,112,AADDA976A5993AD7,61,120,0840230F9F1B3535,A
4,121,B53F17980E234009,A4,122,9002C4F0F9D8ACAD,A4,123,ACFCE81970C40210,A4,136,00
183C2C7E7ADFFF,74,137,00000060D0F0B8E8,74
1740 '     ● てきのうご゛き ●
1750 'ーかたさーすぷらいとば゛んご゛うーあにめーしょんば゛んご゛うーいろーかうんたーたまうちのふらぐ゛ーXーYーのし゛ゅんで゛す。
1760 DATA 1,7,1,14,15,0,EDCBA9876543210,467764334677643
1770 DATA 2,9,2,3,17,0,EDCBBA98766543210,A99AA8778AA865568
1780 DATA 2,11,2,13,15,0,0123456789ABCDE,011023320245542
1790 DATA 3,13,3,9,22,0,EDCBA98888888876543210,000000002468AAAAAAAAA
1800 DATA 3,15,1,10,22,1,ECA86544568ABCCBA86420,1111124689998642111111
1810 DATA 3,15,1,10,22,1,ECA86544568ABCCBA86420,9999986421112468999999
1820 DATA 8,17,0,8,15,0,EDCBA9876543210,000000000000000
1830 DATA 8,17,0,8,15,0,0123456789ABCDE,000000000000000
1840 DATA 3,18,1,9,8,1,ECA86420,55555555
1850 DATA 45,,,,20,,CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC,54321001234567899876
1860 DATA 55,,,,31,,EEECA86422468A8642468ACECA868AC,1111111112345678999999987654
321
1870 DATA 60,,,,15,,CCCCA8642002468A,0000000000000000
1880 '     ● めんこうせい ●
1890 DATA 001212010021003213210011012120332220132012303 38C900124508454120336803 4
55438001222652168011224688CA012345678001676784545332001456767810456781267C9CADB
1900 '     ● えんで゛いんぐ゛で゛ーた ●
1910 DATA SHOUTING-KARASU!,,,,,THANK YOU,FOR PLAYING,,,GAME DESIGN,AND,PROGRAMED
  BY,M.KATOU,,,,,,,,,,,,,1990,PRESENTED BY KAT,,,,,,,,,,,,,THE END,,,,,,*
```


★先日，僕の家のむかいとその隣の家に空き巣が侵入した。いずれも同一犯らしくガラスをくり抜き，鍵をあけるというテクを使ったが見事に見つかり失敗。犯人が影さんということは明白である。（神奈川県横須賀市・嵐霧18才）…【影：オイラ〜ルパーン三世!!】



エントリー・コードMS-④

MSX2/MSX2+用

飛んでくる四角をいつまでよけきれるか！

『四角(しかく)』による攻撃(こうげき)

坂本　伸幸

内　容

障害をどれだけ長い時間よけていられるか，というものです。

さて，こうなってしまったいきさつは

その日，ある国で君主(！)の即位(!!)の儀式が行なわれていた。多くの国民はそれを祝ったが，やはりそうでない人たちもいた。彼らは集団でそれを妨害しようとしていた。

さて，その儀式はおごそかに進んでいたが…。突然，空からなにやら弾が飛んできた。そして，そこに『四角』ができた。みんな薄情(はくじょう)なもので，四方八方へ逃げてしまった。そこへ1人残された君主はそれから逃げ続けなければならなくなった。

操　作

カーソル・キーの左右で左，右を向きます。しかし，自分は斜めにしか動かないので注意してください。

死について

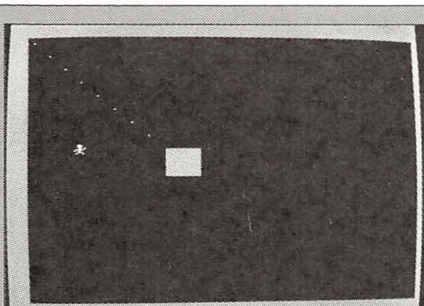
はじめに言った障害とは『四角』のことです。『四角』は左上からきます。しかし，途中はただの点です。ある程度動くと突然四角になります(効果音でわかる)。それと，まわりの壁に行っても死にます。

死ぬと逃げまわった時間が表示されます。このときスペース・キーで再スタートです。

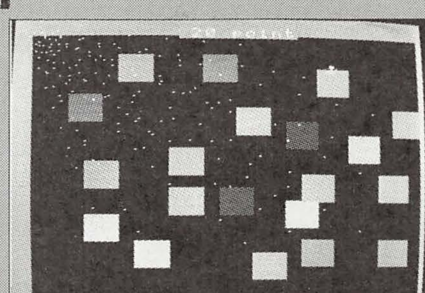
改　造

○150行のSCREEN5,0を2,0に，200行のLINE(6,6)－(249，206)を(249，186)にするとMSX1対応になります。

○650行のA＝X：B＝YをA＝FNR(255)：B＝FNR(212)にすると四角がランダムに飛んできます。



◀《写真1》左上から飛んでくる点が四角になって残る。これをよけるというゲームだ



▶《写真2》この四角に当たると死！影さんが遊びまくってたたきだしたハイスコアだ

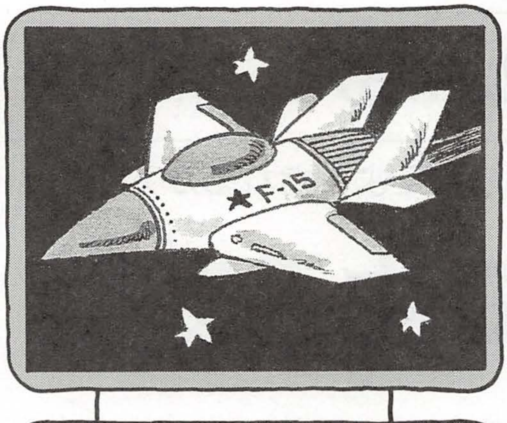
《第1表》プログラムの流れ

行	内容
150～350	………初期設定
150	………画面関数
200	………画面
250	………音
300	………スプライト・キャラクター
350	………乱数変数スプライト・キャラクター
450～700	………ゲーム本体
450	………スティック判定
500	………自機移動
550	………自機弾(軌跡)移動
600, 650	……『四角』の表示，つぎの目標地点の設定
700	………音をだす。生死の判定
800	自機の死後の処理

『四角』による攻撃のプログラム・リスト

```
100 '-------------------------------------------------------------------
150 COLOR 15,4,4:SCREEN 5,0:DEFINT A-Z:DEF FNR(W)=INT(RND(1)*W)
200 LINE (6,6)-(249,206),1,BF:OPEN "GRP:" FOR OUT PUT AS#1
250 SOUND 1,50:SOUND 7,254:SOUND 8,15
300 FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("3838127C903844",I*2+1,2))):NEXT I
350 V=RND(-TIME):X=100:Y=100:A=X:B=Y:SPRITE$(0)=A$:S=2
400 '-------------------------------------------------------------------
450 U=P:P=STICK(0):K=-P * (U <> P):S=(S+(K=7)-(K=3)+4) MOD 4
500 X=X+(S>1) * 5-(S<2) * 5:Y=Y+(S MOD 3=0) * 5-(S=1 OR S=2) * 5
550 R=R + 1:PUT SPRITE 0,(X-4,Y-4),15:PSET (A * R¥10,B * R¥10)
600 ON -(R<10) GOTO 700
650 LINE (A-10,B-10)-(A+10,B+10),FNR(12)+2,BF:R=0:T=T+1:A=X:B=Y
700 SOUND 0,R^2:C=POINT(X,Y):IF C MOD 14 =1 THEN 450
750 '-------------------------------------------------------------------
800 PRESET (96,0):PRINT #1,T;"point":SOUND 8,0:ON -STRIG(0)+1 GOTO 800:RUN
```

★よく，2冊買おうとか，3冊買おうとか書いてあるが，私のところではすぐ売り切れになるので，私は1人の幸せより，多くの人の幸せのため1冊しか買わない。(山形県飽海郡・**本当は金がない15才**)……【**つぐ美**：その広い心にホレましたわ。】



エントリー・コードMS-⑤

MSX2/MSX2+用

コンフィグつきのシューティング・ゲーム

TYPE M

(タイプ エム)

柴原　章宏

内容

縦スクロールのシューティング・ゲームです。

遊びかた

自機を動かして弾で敵を撃ち落としていきます。敵や敵の弾に当たるとゲーム・オーバーです。敵は1機100 pts.です。

操作方法

2トリガのジョイスティックを使用します。Aボタンで弾発射，Bボタンは武器変更兼ポーズです（ポーズの解除はBボタン）。

改造のアドバイス

タイトルでコンフィグレーションを選ぶと，さまざまなことが決められるので試してみてください（上下で選び左右で増減，Aで抜ける）。

追伸

このゲームは自作シューティング・ゲームの2作目です。自機は連射もきくし（6連射！），敵は速いし，スローモーションがかかったりもします。もっと高度なゲームが作れるよう，がんばっていきたいと思います。

マシン語の説明

割り込みを使用して画面の分割をおこなっています。スコアなどの部分はSCREEN 1で，星などの部分はSCREEN 5です。また，スプライトはMSX 2のスプライト・モード2を使用しています

《第1表》変数表

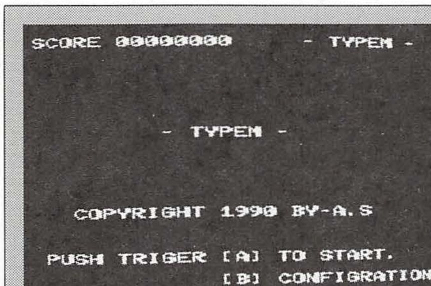
A＄，C＄	…文字用
AD	………マシン語書き込みアドレス
I，J	………ループ用
RET	……チェックサム用
A	…………USR関数用（C000H～）
A(n)，B(n)，C(n)，D＄(n)，E(n)	…………コンフィグレーション用
Y	…………カーソルのY座標

《第2表》ワークエリア

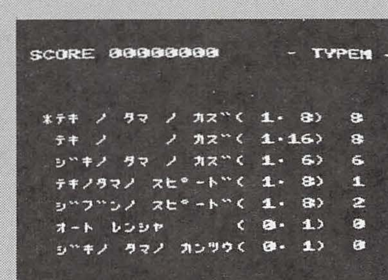
敵の弾の数（1～8）	………C011H
敵の数（1～16）	……………C012H
自機の弾の数（1～6）	……C013H
自機移動スピード（1～8）	…C2D8H
敵弾移動スピード（1～8）	…C01BH～C01CH
オート連射（0／1）	………C019H
自動弾突き抜け（0／1）	…C01AH

《第3表》マシンゴのアドバイス

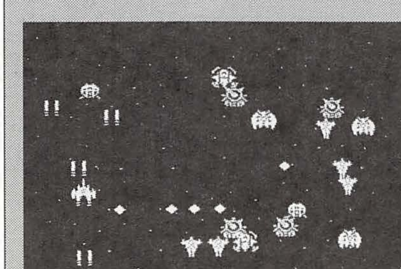
D000～D07F	…仮想スプライト・エリア
C000～CA1F	…マシン語プログラム



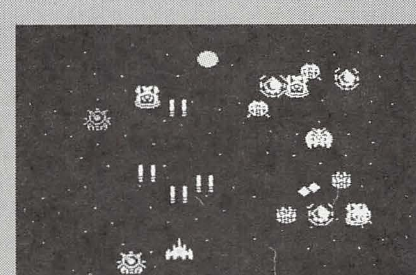
▲《写真1》これがタイトル画面です。コンフィグレーションがついているのがすごいよね



▲《写真2》ゲームをするまえにコンフィグにはいってみよう



▲《写真3》自機のショットには全部で4タイプある。いろいろためしてみよう



▲《写真4》自機のスピードを1にしてどれだけもつかを友達と競うのもいいかも

★このごろOFコーナーのレベルが高くなってきたので，載るのがむずかしくなってきた。（長野県松本市・ぬらりの友16才）……【影：なんてったって天下のベーマガのOFだ。そう簡単には掲載されない。ぐははははは。編：といって，簡単に載せる影さん。やっさしい～。】

(横に8枚まで並ぶ)。スプライト・モード1と互換性を得るため，スプライト・カラーエリアにカラーを転送しています(16バイト分ずつ)。

◇参考

●MSX2テクニカルハンドブック（アスキー）

●MSXマシン語入門（アスキー）

●MSX−DOSTOOLSのテキストエディタとアセンブラ（アスキー）

㊟CTRL+STOPをしたときに，画面がスクロールしていたならば，一度POKE&HFD9F，&HC9⏎を実行してからSCREEN命令を実行してください。

TYPE Mのプログラム・リスト

```
10 '
20 '  INIT
30 '
40 CLEAR 100,&HBFFF:DEFINT A-Z
50 SCREEN5:SETPAGE 1,1:COLOR 15,0,0:CLS
60 SCREEN 4,2:A1=VDP(5):A2=VDP(12):A3=VDP(6)
70 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:KEY OFF:WIDTH 30
80 VDP(5)=A1:VDP(12)=A2:VDP(6)=A3:VDP(1)=VDP(1) AND &B11100111:' SPRITE MODE 2
90 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,AOR(A¥2AND31)OR(A¥4AND3):NEXT I
100 '
110 KEY 1,"POKE-609,201"+CHR$(13):POKE&HFBB0,1:GOSUB470:GOSUB 330
120 DEFUSR=&HC000:GOSUB 700
130 '  TITLE
140 CLS:LOCATE 1,0:PRINT "SCORE 00000000      - TYPEM -";
150 LOCATE 10,8:PRINT "- TYPEM -";:LOCATE 2,19
160 PRINT "PUSH TRIGER (A) TO START.":LOCATE 14,21:PRINT "(B) CONFIGRATION"
170 LOCATE 4,15:PRINT "COPYRIGHT 1990 BY-A.S"
180 IF STRIG(3)=-1 THEN GOTO 220
190 IF STRIG(1)= 0 THEN 180 ELSE GOSUB 310
200 A=USR(0):LOCATE 8,1:PRINT "- GAME OVER -":PRINT:FOR I=0 TO 2000:NEXT
210 POKE&HFD9F,&HC9:VDP(0)=0:VDP(2)=6:VDP(24)=0:GOSUB 310:GOTO 150
220 '  CONFIG-MODE
230 GOSUB 310:Y=0
240 FOR I=0 TO 6:LOCATE 3,6+I*2:PRINT D$(I);"(";STR$(A(I));"-";
250 PRINT RIGHT$("  "+STR$(B(I)),2);")":LOCATE 24,6+I*2:PRINT E(I);:NEXT
260 S=STICK(1):LOCATE 2,6+Y*2:PRINT " ":Y=Y+(S=1 AND Y>0)-(S=5 AND Y<6):LOCATE 2
,6+Y*2:PRINT "*"
270 E(Y)=E(Y)+(S=7 AND E(Y)>A(Y))-(S=3 AND E(Y)<B(Y)):LOCATE 24,6+Y*2:PRINT E(Y)
;
280 IF STRIG(1)=0 THEN FOR I=0 TO 50:NEXT:GOTO 260
290 FOR I=0 TO 6:POKE C(I),E(I):NEXT:POKE &HC01C,256-E(3):GOSUB 310:GOTO 150
300 '  CLEAR SCREEN
310 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(32);:NEXT:RETURN
320 '  CONFIG-DATA READ
330 DIM A(10),B(10),C(10),D$(10),E(I)
340 RESTORE 380
350 FOR I=0 TO 6:READ A(I),B(I),C$,D$(I),E(I):C(I)=VAL("&H"+C$):NEXT
360 RETURN
370 '     CONFIG DATA
380 DATA 1, 8,C011,"ﾃｷ ﾉ ﾀﾏ ﾉ ｶｽﾞ",8
390 DATA 1,16,C012,"ﾃｷ ﾉ    ﾉ ｶｽﾞ",8
400 DATA 1, 6,C013,"ｼﾞｷﾉ ﾀﾏ ﾉ ｶｽﾞ",6
410 DATA 1, 8,C01B,"ﾃｷﾉﾀﾏﾉ ｽﾋﾟｰﾄﾞ",1
420 DATA 1, 8,C2D8,"ｼﾞﾌﾞﾝﾉ ｽﾋﾟｰﾄﾞ",2
430 DATA 0, 1,C019,"ｵｰﾄ ﾚﾝｼｬ     ",0
440 DATA 0, 1,C01A,"ｼﾞｷﾉ ﾀﾏﾉ ｶﾝﾂｳ",0
450 '  SPRITE DATA READ
460 '
470 RESTORE 520:PRINT "ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｾｯﾃｲﾁｭｳ!"
480 FOR I=0 TO 16:B$="":FOR J=0 TO 3:READ A$
490 FOR K=0 TO 7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)))
500 NEXT K,J:SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
510 '  SPRITE DATA
520 DATA 000101010101090B,0E4CDCFCFFCEC880,00000000000020A0,E064767EFEE62602
530 DATA 0100000000080000,410303030000044C,0000000000200000,0480808000004064
540 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
550 DATA 0000181818181818,1818001800180000,0000303030303030,3030003000300000
560 DATA 0000081818181818,1818181818180800,0000203030303030,3030303030302000
570 DATA 000004042D012C25,3734013514050000,0000404068006848,D858005850400000
580 DATA 00000040F1F3C25,3F2425150C254000,00000040E0F07848,F848485060480400
590 DATA 0101222D7B3D0E0D,0B06070602020202,00008868BC78E060,A0C0C0C080808080
600 DATA 163733713317 1C31,35343250304F300F,68ECCC8ECCE8388C,AC2C4C0A0CF20CF0
610 DATA 1820438694051776,F0371317A5B34131,300884C25240D0DC,1ED890D0458D020C
620 DATA 00080513397562FD,F5E6F7FE77666420,0010A0C89CAE46BF,AF67EF7FEE662604
630 DATA 204183050B93A3A3,9311089F4B21100B,080482C0E0F0FAFA,F2F060F2A40810A0
640 DATA 01201B140A1512D3,1128449328352415,8004D8281088C8CB,881422C914AC24A8
650 DATA 030F1F3F7F7FFFFF,FFFF7F7F3F1F0F03,C0F0F8FCFEFEFFFF,FFFFFEFEFCF8F0C0
660 DATA 0000030F1F1F3F3F,3F3F1F1F0F030000,0000C0F0F8F8FCFC,FCFCF8F8F0C00000
670 DATA 0000000000000103,0301000000000000,00000000000080C0,C080000000000000
680 DATA 000000000103070F,0703010000000000,000000000080C0E0,C080000000000000
690 '  ﾏｼﾝｺﾞ ﾉ ｶｷｺﾐ
700 AD=&HC000:RESTORE 770:PRINT "ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐﾁｭｳ!"
710 FOR I=0 TO 80:RET=0:READ A$
720 FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE AD+J,A:RET=RET+A:NEXT J
730 READ A:IF RET<>A THEN PRINT "ERROR IN";770+I*10:END
740 AD=AD+32:PRINT "・";:NEXT I:RETURN
750 '     ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
760 '     +0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F,+SUM
770 DATA CD4FC0C341C2000000495900100000000080806000000000000001FF000000,1386
780 DATA 0000000000000000000000000000000000000000F5C5AF4F2A09C02917CB54,1290
790 DATA CA44C00CA9CA49C0232209C0C1F1C9F33E003216C03214C021CCC2060C3E0077,3476
800 DATA 2310FA3E003210C03215C00618DD2120D01104003ED1DD77003E00DD77013EFF,2760
810 DATA DD77023E0FDD7703DD1910E80606DD2108D01104003ED1DD77003ED1DD77013E,3044
820 DATA 0CDD77023E0FDD7703DD1910E8DD2100D03E8CDD77003E8CDD77043E68DD7701,3325
830 DATA 3E68DD77053E00DD77023E04DD77063E023E0FDD77033E09DD7707D3993E8ED3,3008
840 DATA 993E00D3993E00D3990640C506003E00D39810FAC110F43E03D3993E8ED3993E,3481
850 DATA 00D3993E00D3990640C506003E00D39810FAC110F40696C5CD35C07CE60F4FCD,3663
860 DATA 35C07CF6806779CD7701C110EAF33EC3329FFD2140C17D32A0FD7C32A1FDFBC9,4615
870 DATA 063000010FC3E3FD3993E82D3993E00D3993E80D3993E06D3993E82D3993E00,3397
880 DATA D3993E97D3993E0AD3993E88D3993E00D3993E8ED39921005C7DD3997CD399DD,4256
890 DATA 2100D01104000620DD7E03E60FD3980E00D3980E00D3980E00D3980E00D3980E,2780
900 DATA 00D3980E00D3980E00D3980E00D3980E00D3980E00D3980E00D3980E00D3980E,3016
910 DATA 00D3980E00D3980E00D398DD1910B93E00D3993E8ED3993E00D3993E5ED399DD,3725
920 DATA 2100D011040006203A07C04FDD7E0081FED8C2F6C13DD398DD7E01D398DD7E02,3699
930 DATA D3983E00D398DD1910E23E00D3993E92D3993E06D3993E80D3993E3FD3993E82,3941
940 DATA D3993A07C0D3993E97D3993E08D3993E88D3993E013206C03A07C0D6043207C0,3593
950 DATA C93E003206C03A06C0FE01C246C23E01CDD8003218C03A19C0FE01C266C23E00,3312
960 DATA 320DC0320EC0CD47C4CDA5C9CD99C3CD67C4CD81C8CD0AC9CD9CC5CD05C5CD9A,4885
970 DATA C7CD35C8CDEFC93A10C0FE01CA92C2C341C23E003216C0CDA5C9061EC53E0032,4061
980 DATA 06C03A06C0FE01C2A2C2DD2100D00604CD89C5E60180DD77030634CD89C5E601,3800
990 DATA CB27CB2780DD7702C110D1C90000000000000000000000000200000000000000,1575
1000 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1010 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1020 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1030 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1040 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0000
1050 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000003AD8C2472A00D0,0789
1060 DATA 3E01C5E5CDD500E1C1FE00CA0AC4FE01C2B9C37D906FC30AC4FE02C2C7C37C80,4693
1070 DATA 677D906FC30AC4FE03C2D2C37C8067C30AC4FE04C2E0C37C80677D806FC30AC4,4487
1080 DATA FE05C2EBC37D806FC30AC4FE06C2F9C37C90677D806FC30AC4FE07C204C47C90,4605
1090 DATA 67C30AC47C90677D906F7CFE08D212C48067FEEFDA19C490677DFE15D221C480,4442
1100 DATA 6FFEA8DA28C4906F2200D02204D0C921CCC2010500090 6077E3C77FE0AC247C4,3420
1110 DATA 3E00772B10F2C93E00D3993E8ED3992108587DD3997CD39921CCC206080E307E,3416
1120 DATA 81D3982310F9C93A18C0320DC0DD2108D0FD212DC03A13C0577A320FC0D5DD7E,3810
1130 DATA 0047DD7E014F78FED1C2C1C43A0DC05F3A0EC0ABA3284D3E013216C03E323217,3249
1140 DATA C03A00D0D608473A01D04F3A15C03CFE03C2B6C43E003215C0FD77003EFF320E,3335
1150 DATA C03A14C0FE01CC7CC93A14C0FE02CC93C93A14C0FE03CC9EC978D608FEDCDAE3,4675
1160 DATA C43ED14778DD770079DD7701DD23DD23DD23DD23FD23D1157AFE00C279C43A0D,3960
1170 DATA C0320EC0C9FD2120D0DD21D9C23A12C047C5FD7E00FED1CA7EC5FD7E004FFD7E,4580
1180 DATA 0147DD7E00FE00CC02C6DD7E00FE01CC34C6DD7E00FE02CC37C6DD7E00FE03CC,4001
1190 DATA 7AC6DD7E00FE04CCC0C6DD7E00FE05CC03C7DD7E00FE06CC42C7DD7E00FE07CC,4419
1200 DATA 6EC7DD7E00FEFFCC10C8CD60C979FEDCDA76C53ED14F79FD770078FD77010104,4556
1210 DATA 00FD09DD23C11089C9E52A0BC07CFE40C295C526107E23220BC0E1C9DD21D9C2,4064
1220 DATA FD2120D03A12C047FD7E00FED1C2F8C5CD89C5E603FE00C2F8C5CD35C07CE60F,4830
1230 DATA CB2FDD77003E00DD7710DD77203E14DD77303E00DD7740DD77503E00FD7700CD,3375
1240 DATA 35C07CFD7701DD7E00060580CB27CB27FD77023E0FFD7703110400FD19DD2310,3109
1250 DATA A7C9DD7E303DDD7730CB2F814FDD7E40FE00C22EC63E01DD77403A01D0B8DA29,3950
1260 DATA C63E02DD7720C32EC63EFEDD7720DD7E208047C90C0CC9DD7E40FE01CA47C6DD,4123
1270 DATA 7E208047C349C60C0CDD7E103CFE10C276C6DD7E403CFE02C25DC63E00DD7740,3728
1280 DATA CD89C5E601FE00CA6FC63E02C371C63EFEDD77203E00DD7710C9DD7E40FE00C2,4271
1290 DATA 9BC63E01DD7740CD89C5E601FE00CA96C63E04C398C63EFCDD7720DD7E208047,4269
1300 DATA DD7E20FE04CAB3C678FE14D2BEC63E04C3BBC678FEE6DABEC63EFCDD77200CC9,4963
1310 DATA DD7E40FE00C2E3C63E01DD7740CD89C5E6036FCD89C5E601FE01CAE0C63EFF95,4749
1320 DATA DD7720DD7E208047DD7E503CDD7750FE04C200C73E00DD7750DD7E103CDD7710,3769
1330 DATA 814FC9DD7E40FE00C216C73E01DD77403A01D0DD7750DD7E50B8DA24C7DD7E20,4086
1340 DATA 3CC328C7DD7E203DDD7720FE08CC3CC7FEF8CC3FC7DD772080470CC93EF9C93E,4357
1350 DATA 07C90CDD7E503CDD7750FE10C25CC73E00DD7750CD89C5E601DD7720DD7E20FE,4139
1360 DATA 00CA69C73E02C36BC73EFE8047C9DD7E40FE00C27DC73E01DD77400ED00DC93E,3935
1370 DATA 08DD7710C9CD89C5E601FE00CA94C73E08C396C73EF8DD7710C9DD21D9C2FD21,4570
1380 DATA 20D03A12C047C52108D03A13C047C5DD7E00FEFFCAFEC7FD7E00FED1CAFAC747,4637
1390 DATA 7E90C608FE12D2FEC7FD7E0147237E2B90C608FE12D2FEC73A1AC0FE01CAE3C7,4510
1400 DATA 3ED1773EFFDD77003E00DD7710CD2FC43E023216C03E463217C0C10601C50104,3040
1410 DATA 0009C110A9010400FD09DD23C11097C93E05FD7703DD7E10CB3F160C82CB27CB,3151
1420 DATA 27FD7702DD7E103CDD7710FE08C234C80ED10600C9DD2120D0FD21D9C20618FD,3804
1430 DATA 7E00FEFFCA74C8DD7E00FED1CA74C8FE00CA74C8573A00D092C608FE10D274C8,4754
1440 DATA DD7E01573A01D092C608FE10D274C83E013210C0DD23DD23DD23DD23FD2310BF,3690
1450 DATA C9DD2160D0FD211DC03A11C047C5CD89C5E607FE00C2FCC8DD7E00FED1C2FCC8,4933
1460 DATA 2120D0CD89C5E61FCB27CB27856F7E47237E4F78FE00CAFCC8237EFE38D2FCC8,4399
1470 DATA 3A00D0B8D2CDC83A1CC0C3D0C83A1BC0FD77003A01D0B9D2E0C83A1CC0C3E3C8,4581
1480 DATA 3A1BC0FD770178DD770079DD77013E0FDD77033E10CB27CB27DD7702110200FD,3168
1490 DATA 19110400DD19C11084C9DD2160D0FD211DC03A11C047C5DD7E00FED1CA44C9DD,3936
1500 DATA 7E0047DD7E014FFD7E008047FD7E01814F78FED2DA39C906D1CD52C978DD7700,4013
1510 DATA 79DD7701110400DD19110200FD19C110C5C979FE08D25AC906D1FEF0D806D1C9,3858
1520 DATA 78FE08D268C90ED1FEF0D80ED1C979FE08D276C906D9FEF0D806D9C9FD7E00FE,5156
1530 DATA 01C287C90D0D0DFE02C28FC90C0C0CCD6EC9C9FD7E00FE00C078C61047C9CD7C,3877
1540 DATA C9CD93C9C93A16C0FE00CAE6C93E08D3A03E0DD3A13E01D3A03A16C0FE01CAC6,4363
1550 DATA C93E01C3C8C93E00D3A13A17C0C60A47FEDCC2DBC93E003216C0783217C03E00,3707
1560 DATA D3A078D3A1C93E08D3A03E00D3A1C9CDA5C93E03CDD800FE00C83E003216C0CD,4182
1570 DATA A5C93E01CDD800FEFFCA0FCAC302CA3A14C03CFE04C21ACA3E003214C0C900FF,3967
```

★影さんはじつは……影のように現れ，電波の極秘資料を盗み，パソコンを破壊して影のように去り，また影のように現れる。影王，影影夫の影の影からのまわしものの影ではないだろうかげ……。(神奈川県横浜市・**平井明彦16才**)……【**影**：そう，あなたのおカゲ。】



エントリー・コードMS-⑥

MSX2+用

葉っぱばくだんを投げ合う2人用バトル

うおぅII

五十嵐良雄

STORY

ここは名もないちっぽけな緑の星。まぬけな赤い木と青の木は，この無人の星を独占しようと，あたりの「葉っぱばくだん」を投げはじめた。

あそびかた

ジョイスティックを1本使います。葉っぱばくだんを相手にぶつけて，ライフを減らして，ライフメータを一番左はしにすると勝ちです。小さな星から落ちると一発で負けです。キー操作は**第1表**のとおりです。

それから，プレイするたびに，ばくだんが3方向になったり，1方向になったりします。気に入らない人は，リスト中の変数RMを0にしてください。

なお，リプレイはスペース・キーです。

《第1表》キー操作

	赤プレイヤー	青プレイヤー
移動	カーソル・キー	スティック } ジョイポートAのジョイスティック
ばくだん	スペース・キー	トリガA } ジョイポートAのジョイスティック

《第2表》変数表

変数	内容
SP	スピード(0～2)
RM	ランダム(0～1)
KT, MK	勝ち負け
I, J, A$	汎用，ループ用
FNG	トリガ入力
FND	データ読み込み

プログラム

マシン語を使っているので必ずセーブしてから実行してください。変数SP，RMを変えて遊んでみてください。

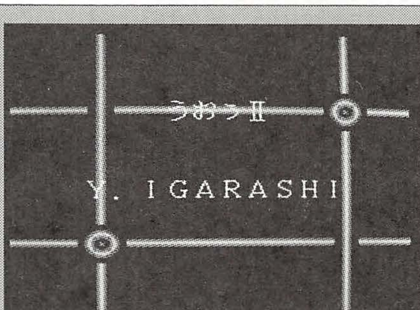
タイトル画面後，真黒の状態が1分位続きます。

《第3表》マシン語説明

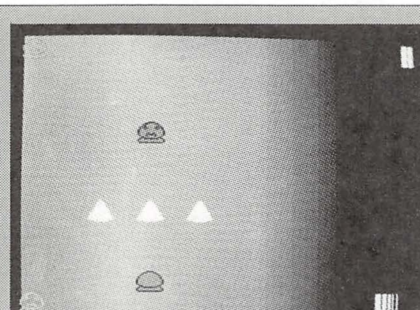
アドレス	内容
CF00～	各レジスタ保存エリア
D000～	メイン・ルーチン
D500～	スプライト・アトリビュート・エリアコピー
D600～	BGM演奏ルーチン
D700～D7FF	BGMデータ { トーン ボリューム ノイズ }

最後に

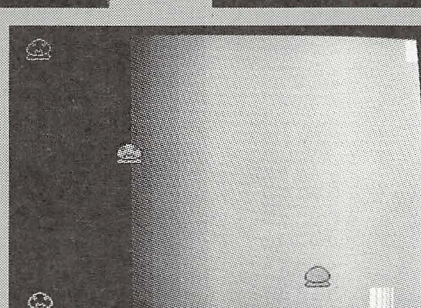
自然画モードを使ったのはいいのだけれど，文字がでなくてまいってしまった。



◀《写真1》これがタイトル画面です。2人専用のゲームなので友達と遊ぼう



◀《写真2》武器には2種類あり、ランダムで変わっていきます



◀《写真3》床が左右に移動し、落ちるとダメージに関係なくミスになる

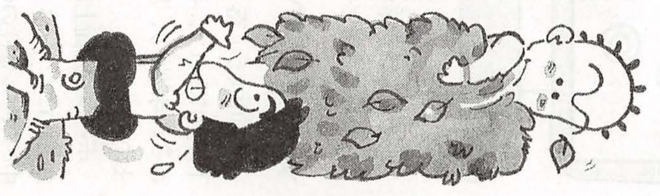


◀《写真4》勝負に勝つと天高く勝利にVサインが!!

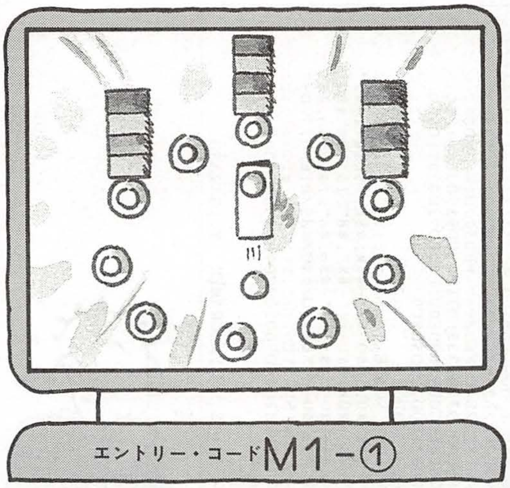
★今年，お年玉に『いくら』をもらいました。食べる予定です。(奈良県宇陀郡・新コペーション16才)……【影：今の子どもたちはぜいたくになったよな。だいたいもらえるだけでもありがたいと思えよ。編：何をそんなに荒れてるんですか？影：うるさい！】

うおぅIIのプログラム・リスト

```
10 REM                            「 うおぅ 2 」
20 REM                    1990 IGACHAN SOFT  VOL.26
30 REM :::::::::: FIRST SETTING ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
40 REM ちゅーい !!  しょきせってい には やく1分 またされます。 か゛まんた゛。 か゛まんた゛。 か゛まんせよ !!!
50 CLEAR200,&HCFBF:DEFINTA-Z:DEFFNG=STRIG(0)XORSTRIG(1)
60 DEFUSR=&HD470:DEFUSR1=&HD600:DEFUSR8=&H90:DEFUSR9=&H69:ONSTOPGOSUB440:STOPON
70 DEFFND=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):DEFFNR=INT(RND(1)*2):R=RND(-TIME)
80 GOSUB520:SCREEN12,2,0:COLOR15,0,0:CLS:SETPAGE0,1:U=USR9(0)
90 FORI=0TO13:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&HF000+I*32+J,FND:NEXTJ,I
100 FORI=0TO38:READA$:FORJ=0TO31:POKE&HD000+I*32+J,FND:C=(C+FND)MOD100:NEXTJ,I
110 FORI=0TO5:READA$:FORJ=0TO31:POKE&HD600+I*32+J,FND:C=(C+FND)MOD100:NEXTJ,I
120 IFC<>78THENBEEP:SCREEN0:WIDTH80:PRINT"DATA ERROR !!!":END
130 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO63:POKE&HD700+I*64+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXTJ,I
140 FORI=0TO7:POKE&HD5F0+I,VAL("&h"+MID$("0001020100FFFEFF",I*2+1,2)):NEXT
150 GOSUB500:SETPAGE1,1
160 REM :::::::::: WORK AREA SETTING ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
170 WO=INT(RND(1)*3):IFWO=0THENMS=12:MD=4ELSEIFWO=1THENMS=15:MD=5ELSEMS=15:MD=7
180 SETPAGE1,1:SETSCROLL256,,,1:GOSUB450:SETPAGE1,1
190 SETSCROLL256,,,1:PUTSPRITE12,(0,0),9,0:PUTSPRITE13,(0,192),7,0
200 SP=1:' SPEED   0  FAST   1  NORMAL   2  SLOW  かえてみては と゛うかな ?
210 RM=1:' MODE    0  NORMAL 1  RANDOM             かえてみては いかか゛かな ?
220 RESTORE1270:FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO31:POKE&HD500+I*32+J,FND:NEXTJ,I
230 SOUND3,0:FORI=0TO11:READA:COLORSPRITE(I)=A:NEXT
240 GOSUB420:FORI=256TO0STEP-1:SETSCROLLI,,,1:NEXT:VDP(26)=VDP(26)OR&H1
250 POKE&HCFC6,128:POKE&HCFC7,30:POKE&HCFC8,&HFF:POKE&HCFCF,128:POKE&HCFD0,0
260 POKE&HCFC4,0:POKE&HCFC5,0:POKE&HCFCF,SP*127+1:POKE&HCFD0,0
270 IFRM=1THENR=FNR:POKE&HD191,R*60:POKE&HD198,R*61:POKE&HD1E1,R*60:POKE&HD1E8,R
*61
280 FORI=4TO9:POKE&HD500+I*4+3,MS:COLORSPRITE(I)=MS:NEXT
290 REM :::::::::: MAIN ROUTINE :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
300 U=USR(0)
310 REM :::::::::: WIN ! ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
320 FORI=4TO13:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:SETSCROLL256,,,1:FORI=0TO1000:NEXT
330 GOSUB410:IFPEEK(&HD529)<>16THENKT=0:MK=1ELSEKT=1:MK=0
340 PUTSPRITEMK*2+1,(PEEK(&HD501+MK*8),PEEK(&HD500+MK*8)),,MK*4+3
350 PUTSPRITE6,(PEEK(&HD501+KT*8)+4,PEEK(&HD500+KT*8)-15),10,13:FORI=0TO50
360 PUTSPRITE5,(PEEK(&HD501+MK*8)+RND(1)*10-5,PEEK(&HD500+MK*8)+RND(1)*10-5),8,1
1
370 NEXT:SOUND6,5:SOUND7,28:A$="L4DEFGL16DEFEDAFED2":B$="L8M500CCM2000CM500C"
380 PLAY"T12004V13XA$;","T120R23O3V11XA$;","T120S0XB$;XB$;XB$;M30000C1"
390 FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:GOTO160
400 REM :::::::::: SUB ROUTINE ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
410 POKE-609,&HC9:U=USR8(0):RETURN
420 POKE&HCFD5,0:POKE&HCFD6,&HD7:U=USR1(0):RETURN
430 REM :::::::::: CTRL+STOP ROUTINE ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
440 STOPSTOP:GOSUB410:SCREEN0:WIDTH80:PRINT"STOP !!!!!":END
450 REM :::::::::: BACK SETTING :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
460 SETPAGE,0:COLOR15,0,0:CLS
470 FORI=0TO248STEP8:FORJ=0TO3:LINE(I¥2+J,0)-(I¥2+J,211),I-J+MD:NEXTJ,I
480 FORI=0TO248STEP8:FORJ=0TO3:LINE(252-I¥2+J,0)-(252-I¥2+J,211),I-J+MD:NEXTJ,I
490 RETURN
500 SETPAGE,1:COLOR15,0,0:CLS
510 FORI=0TO200:PSET(RND(1)*255,RND(1)*211),INT(RND(1)*14)*8+1:NEXT:RETURN
520 REM :::::::::: TITLE ::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
530 SCREEN8:COLOR15,0,0:CLS:DIMC(15)
540 FORI=0TO15:C(I)=VAL("&h"+MID$("00202041416282A3A382624141202000",I*2+1,2))
550 NEXT
560 FORI=0TO1:FORJ=0TO15:LINE(0,100*I+50+J)-(255,100*I+50+J),C(J):NEXTJ,I
570 FORI=0TO1:FORJ=0TO15:LINE(150*I+50+J,0)-(150*I+50+J,211),C(J):NEXTJ,I
580 FORI=1TO14:CIRCLE(58,158),I,C(I):CIRCLE(208,58),I,C(I):NEXT
590 FORI=0TO3:PUTKANJI(96+I*16,50),VAL("&H"+MID$("2426242A24252232",I*4+1,4)),25
5,OR:NEXT
600 FORI=0TO9:PUTKANJI(48+I*16,110),VAL("&H"+MID$("235921252349234723412352234123
35323482349",I*4+1,4)),255,OR:NEXT
610 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:RETURN
620 REM :::::::::: DATA OF SPRITE PATTERN :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
630 DATA 030C1028544880808285443O4F80807FC03008142A12010141A1220CF20101FE
640 DATA 00030F172B377F7F7D7A3B0F307F7F0000C0F0E8D4ECFEFEBE5EDCF00CFEFE00,
650 DATA 0000000071F372B767D3B0F307F7F0000000000E0F8ECD46EBEDCF00CFEFE00
660 DATA 030C1020404080808080403O4F80807FC03008040202010101010 20CF20101FE
670 DATA 00030F1F3F3F7F7F7F7F3F0F307F7F0000C0F0F8FCFCFEFEFEFEFCF00CFEFE00,
680 DATA 0000000071F3F3F7F7F3F0F307F7F0000000000E0F8FCFCFEFEFCF00CFEFE00
690 DATA 01030307070F0F1F1F3F3F7F7FFF7F0F80C0C0E0E0F0F0F8F8FCFCFEFEFFFEF0
700 DATA 0F7FFF7F7F3F3F1F1F0F0F0707030301F0FEFFFEFEFCFCF8F8F0F0E0E0C0C080
710 DATA F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F76969696969696969696969696969696969
720 DATA 01054111092503FF032509112541910002240811204880FE8048201002400010,
730 DATA 00183C3C3C1C1E0E0E0606031D3E320D3078787870F0F0E0E0C0C0D034740CB8
740 REM :::::::::: DATA OF MACHINE LANGUAGE ( MAIN ROUTINE ) :::::::::::::::::
750 DATA CDD500FE01CC40D0FE02CC40D0FE02CC50D0FE03CC50D0FE04CC50D0FE04CC60
760 DATA D0FE05CC60D0FE06CC60D0FE06CC70D0FE07CC70D0FE08CC70D0FE08CC40D0C9
770 DATA 32C3CF2AC1CF7E3D773AC3CFC900000032C3CF2AC1CF237E3C773AC3CFC90000
780 DATA 32C3CF2AC1CF7E3C773AC3CFC900000032C3CF2AC1CF237E3D773AC3CFC90000
790 DATA 2100D522C1CF3E00CD00D03E012108D522C1CFCD00D03A00D53204D53A01D532
800 DATA 05D53A02D5C6043206D53E083207D53A08D5320CD53A09D5320DD53A0AD5C604
810 DATA 320ED53E04320FD52100D51100FA013000CD5C00C90000000000000000000000
820 DATA 3E00CDD800FE00C83AC4CFFE01C83E0132C4CF3A00D53210D53A00D53214D53A
830 DATA 00D53218D53A01D53211D53A01D53215D53A01D53219D53E203212D53216D532
840 DATA 1AD5C900000000003E01CDD800FE00C83AC5CFFE01C83E0132C5CF3A08D5321C
850 DATA D53A08D53220D53A08D53224D53A09D5321DD53A09D53221D53A09D53225D53E
860 DATA 24321ED53222D53226D5C900000000003AC4CFFE00C83A10D5C6023210D53A14
870 DATA D5C6023214D53A18D5C6023218D53A11D53D3211D53A19D53C3219D53A10D5FE
880 DATA D8D83ED93210D53214D53218D53E0032C4CFC900000000000000000000000000
890 DATA 3AC5CFFE00C83A1CD5C6FE321CD53A20D5C6FE3220D53A24D5C6FE3224D53A1D
900 DATA D53D321DD53A25D53C3225D53A1CD5FED8D83ED9321CD53220D53224D53E0032
910 DATA C5CFC90000000000000000000000000CDE0D0CD28D1CD70D1CDC0D1C9000000
920 DATA 3A00D5FE50D83E503200D5C9000000003A08D5FE70D03E703208D5C900000000
930 DATA 3A00D5FE11D03E113200D5C9000000003A08D5FEAFD83EAF3208D5C900000000
940 DATA 3A01D5FE14D03E143201D5C9000000003A09D5FE14D03E143209D5C900000000
950 DATA 3A01D5FEDCD83EDC3201D5C9000000003A09D5FEDCD83EDC3209D5C900000000
960 DATA CD20D2CD30D2CD40D2CD50D2CD60D2CD70D2CD80D2CD90D2C900000000000000
970 DATA 2111D506007EFEFDDAD0D2233E30772B232323230478FE06C8C3C5D200000000
980 DATA CD50D33AC6CF473AC8CF8032C6CF473AC7CFB8C0000000003AC8CFFEFFCA10D3
990 DATA 3EFF32C8CFED5FE67F000032C7CFC9003E0132C8CFED5FE67FC68032C7CFC900
1000 DATA 3AC6CFCB3FCB3FCB3FC63032CACF3AC6CFE60F473E079032CBCF3ACBCF470E1B
1010 DATA C3A0D6CD47003ACACF470E1ACD4700C92101D53AC8CF473E0090470E007E8077
1020 DATA 232323230C79FE0AC25DD3C9000000003ACACF473A01D5CB3FCB3FCB3F80E63F
1030 DATA FE21CA8AD3FE3DC290D33E103229D5003ACACF473A09D5CB3FCB3FCB3F80E63F
1040 DATA FE21CAA8D3FE3DC03E10322DD5C90000211CD50E003A00D5C6FC477EB8DA00D4
1050 DATA 3A00D5C610477EB8D200D4233A01D5C6F0477EB82BDA00D4233A01D5C610477E
1060 DATA B82BD200D423237EFE30CA02D42B2B3E0132CDCFC90000000000000000000000
1070 DATA 232323230C79FE03C2B5D3C900000000002110D50E003A08D5C6F0477EB8DA60D4
1080 DATA 3A08D5C604477EB8D260D4233A09D5C6F0477EB82BDA60D4233A09D5C610477E
1090 DATA B82BD260D423237EFE30CA62D42B2B3E0132CECFC90000000000000000000000
1100 DATA 232323230C79FE03C215D4C900000000CD80D0CD10D2CDC0D2CDE0D2CD20D3CD
1110 DATA 70D3CDB0D3CD10D4CDA0D21100002ACFCF13CD2000C291D4CDB0D43A29D5FE10
1120 DATA C83A2DD5FE10C8C370D40000000000003ACDCF473A29D5903229D53ACECF473A
1130 DATA 2DD590322DD53E0032CDCF32CECFC900000000000000000000000000000000000
1140 REM :::::::::: DATA OF MACHINE LANGUAGE ( BGM PLAY ) :::::::::::::::::::::::
1150 DATA 3E1A32A0FD3ED632A1FD3EFB32A2FD3EC932A3FD3ECD329FFDC9F32AD1CF3AD3
1160 DATA CF46805F3E02CD93002322D1CF3AD4CF3C32D4CFFE08D821F0D522D1CF3E0032
1170 DATA D4CF2AD5CF5E7E32D3CF237EC6E05F3E09CD9300233E071E35CD93003E081E10
1180 DATA CD93007EC6E05F3E0BCD93007EC6E05F3E0CCD93003E0D1E01CD9300237EC6E0
1190 DATA 5F3E06CD93007EC6E02322D5CFFE80D82100D722D5CFC9
1200 DATA DD2131013E02CD5F01E640FE00CA4FD3C343D3
1210 REM :::::::::: DATA OF BGM ( TONE VOLUME NOISE ) ::::::::::
1220 DATA "k*#0U*!$G+#$k+#$k,*8k,!$k-#$k-#$k.#0U.!$G-#$k-#$k,*8k,!$k+#$k+#$"
1230 DATA "~*#0k*!$U+#$~+#$~,*8~,!$~-#$~-#$~.#0k.!$U-#(~-#$~,*8~,!$~+#$~+#$"
1240 DATA "ｿ*#0ｯ*!$~+#$ｯ+#$ｿ,*8ｯ,!$~-#$ｿ-#$ｯ.#0~.!$x-#(~-#$ｯ,*8~,!$x,#$ｯ,#$"
1250 DATA "~-#0x-!$k-#$_-#$ｯ.*8~.!$q.#$k.#$ｨ/#0ｯ/!$k/#(U/#$G/*85/0?8/0?5/0ｿ"
1260 REM :::::::::: DATA OF WORK AREA & COLOR SPRITE ::::::::::::::::::::::::::::
1270 DATA 4040000140400008B0B01001B0B01004D900200CD900200CD900200CD900240C
1280 DATA D900240CD900240C00F0280FC0F0280F
1290 DATA 1,8,1,4,12,12,12,12,12,12,15,15
1300 REM        1990 IGACHAN SOFT VOL.26 「 うおぅ 2 」  PROGRAMER  Y.IGARASHI
```



★この前，ファイナルファンタジーIIIで，『かげ』という名前を入れてやったらセーブしておいたデータが消えていた。影さんの呪いだろうか？ ちなみに初投稿でしゅ。(埼玉県入間郡・**原たいら命14才**)……**【影：つぐ美と入れると強いファイターが？】**



MZ-1500(MZ-5Z001BASIC)用

アイデア透逸！アクション・パズルだ

廻りゃんせ

まてりある

「テトリス,コラムスもどきにはもう飽きた！」という諸君に贈る,「廻りゃんせ」こいつぁ自信作だぜ…!!

★あそびかた

画面中央から落ちてくるボールを一番下の円に入れて，そのボールを⊟⊟でそれぞれ時計回り，反時計回りに移動させます。

ボールが画面上部の3本の柱の下にきたときにスペース・キーを押すと，円の中のボールは柱の中に入ります。このとき円の中のボールと柱の一番下のボールの色が同じ場合，ボールは消えて得点になります。

円には1個，柱にはそれぞれ4個ボールを入れておくことができ，この数をオーバーするとゲーム・オーバーです。

★移植してね

このゲーム，結構自信作だったりするので，みなさん，ぜひ移植してください。

で，移植上の注意点ですが，50行の三角関数でつかうラジアンを「RAD(n)」という関数で求めているので，この関数のない機種の場合は,「n＊π/180」で代用してください。あとはほとんど基本命令で書いているので，これといってありません。

★参考

- 「基礎からよくわかる数学II」旺文社
- 「音楽」種ともこ

CHECKER FLAG

編：やはりベーマガの作品はこうでなくっちゃ！　独創性がキラリ☆と光る優秀作です。

Dr.D：おもわずヤラレタ！と思った読者もいるんじゃないかな。ところで編君。昔，どこかでこの手のパズルを見たことがないかね？

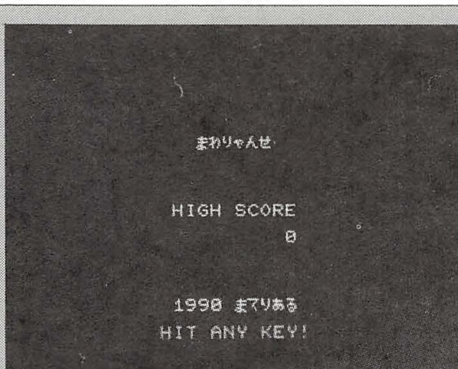
編：え？　さぁ…影さん知ってます？

Dr.D：ほれ，任天堂さんがキューブに対抗してつくったあれじゃ。

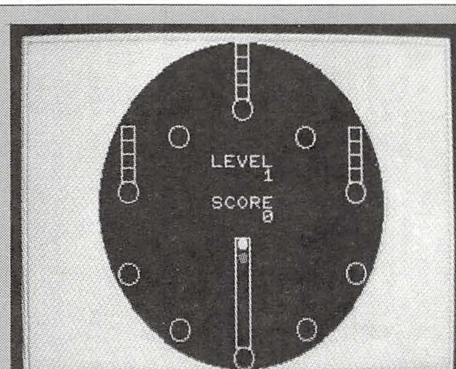
影：なんだ？

Dr.D：じれったいのう。ワシの大好きなテンビリオンじゃよ。

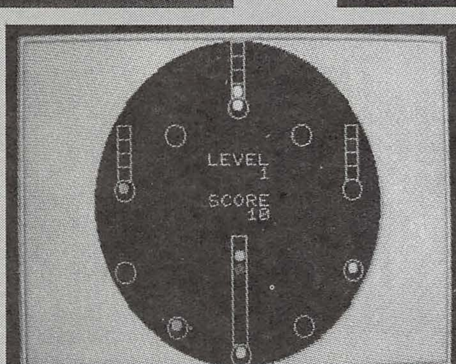
影&編：テンビリオン!?　ふ，古いなぁ!!



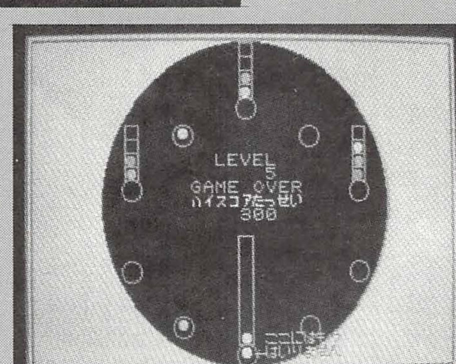
◀《写真1》廻りゃんせのタイトル画面だ。また一つ名作ゲームが生まれたゾ。さっそくスタート！



◀《写真2》中央からでてくるボールを柱の下までもっていき，上部の3本の柱にストックしよう



◀《写真3》ストックしたボールは同じ色のボールを続けてストックすることで消すことができるゾ



◀《写真4》柱，穴それぞれつまってしまうとゲーム・オーバー。これは燃えるゼ！

★僕は毎月BMを買っている。編集長は毎月BMWを買っている。う～ん金持ち！(北海道河東郡・増田弘幸15才)……【影：ふふふ，そうだったのか。編集長，誰にもいいませんから1台わけてくださいよ。つぐ美：あーずるい！あたしにも。編集長：なんなんだ!!】

廻りゃんせのプログラム・リスト

```
1 '      MAWARYANSE   FOR MZ-1500   1990年 11月 18日 (日)
2 '    PROGRAMMED BY TOSHIYUKI "ユーキヤ コンコン オオムラ コンコン" NODA
10 '   ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
20 DIM X(9),Y(9),CO(9),FL(1),ST(2,3)
30 INIT "CRT:G":CLS:PRTY 0:POKE $5C72,0:PRINT SPC(17);"WAIT
40 FOR I=0 TO 359 STEP 36
50 X=SIN(RAD(I))*9:Y=COS(RAD(I))*9
60 X=INT(X+.5)+19:Y=INT(Y+.5)+14:K=I/36
70 CIRCLE[7] X*8+4,Y*8+5,6
80 IF K=3 OR K=5 OR K=7 THEN K=K ELSE 130
90 FOR J=1 TO 4
100 BX=X*8:BY=(Y-J)*8
110 BOX[7] BX,BY-1,BX+8,BY+7
120 NEXT
130 X(K)=X:Y(K)=Y
140 NEXT
150 CIRCLE[7] 156,101,95,1.05
160 BOX[7] 17,2,293,199
170 BOX[7] 20,5,290,196
180 BOX[7] 151,120,160,183
190 PAINT[4] 18,3,7:PAINT 260,30,1,7:PAINT 30,30,1,7
200 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
210 CLS:PRTY 0
220 CURSOR 16, 8:PRINT[6] "●マワリャンセ©
230 CURSOR 14,13:PRINT USING "HIGH SCORE▩▩▩▩#####";HS
240 CURSOR 14,20:PRINT[4] "1990 ●マテリアル©
250 CURSOR 13,22:PRINT[2] "HIT ANY KEY!
260 GET GE$:IF GE$="" THEN 260
270 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
280 FOR I=0 TO 9:CO(I)=0:NEXT
290 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:ST(I,J)=0:NEXT:NEXT
300 J=0:K=0:NA=0:CU=0:SC=0:FL(0)=0:OY=0
310 CLS:CURSOR 17,9:PRINT "READY":WAIT 2000
320 CURSOR 17,9:PRINT "LEVEL▩1
330 CURSOR 17,12:PRINT "SCORE
340 PRTY:GOTO 1000
350 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
360 GET GE$:CU=CU+1
370 IF FL(0) GOSUB 630 ELSE FL(0)=1:C=INT(RND(1)*7)+1
380 IF GE$="▩" THEN 430
390 IF GE$="▩" THEN 520
400 IF GE$=" " THEN 730
410 WAIT 199:GOTO 360
420 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
430 J=J-1:J=-10*(J=-1)+J:SOUND 54,1
440 K=J:I=0
450 FOR L=0 TO 9
460 GOSUB 610:I=I-1:I=-10*(I=-1)+I
470 IF K=0 THEN K=10
480 K=K-1
490 NEXT
500 GOTO 360
510 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
520 J=J+1:J=-J*(J<>10):SOUND 54,1
530 K=J
540 FOR I=0 TO 9
550 GOSUB 610
560 IF K=9 THEN K=-1
570 K=K+1
580 NEXT
590 GOTO 360
600 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
610 CURSOR X(I),Y(I):PRINT[CO(K)] "●":RETURN
620 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
630 SOUND 60,1
640 IF OY<>8-NA THEN 670
650 IF CU>90 THEN NA=NA-(NA<6):CURSOR 17,10:PRINT USING "#####",NA+1:CU=0
660 IF CO(J) THEN X=0:Y=0:GOSUB 1060:GOTO 1100 ELSE 700
670 CURSOR 19,OY+15+NA:PRINT[C] "●▩ "
680 OY=OY+1:RETURN
690 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
700 CO(J)=C:K=J:FL(0)=0:OY=0:I=0:GOSUB 610
710 CURSOR 19,22:PRINT " ":RETURN
720 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
730 K=J+3:GOSUB 1030
740 FOR I=0 TO 2
750 IF CO(K)=0 THEN 880
760 SOUND 70,2:SOUND 30,1
770 IF CO(K)<>ST(I,0) THEN 830
780 MUSIC "T704A0C0D0
790 FOR L=0 TO 2
800 ST(I,L)=ST(I,L+1)
810 NEXT
820 TE=TE+1:ST(I,3)=0:GOTO 880
830 IF ST(I,3) THEN FL(1)=1:GOSUB 1050:I=2:GOTO 890
840 FOR L=2 TO 0 STEP -1
850 ST(I,L+1)=ST(I,L)
860 NEXT
870 ST(I,0)=CO(K)
880 CO(K)=0:K=K+2:GOSUB 1030
890 NEXT
900 IF FL(1) THEN FL(1)=0:GOTO 1100
910 K=J+3:GOSUB 1030
920 FOR I=0 TO 2
930 FOR L=0 TO 3
940 CURSOR X(3+I*2),Y(3+I*2):PRINT " "
950 CURSOR X(3+I*2),Y(3+I*2)-1-L:PRINT[ST(I,L)] "●
960 NEXT
970 K=K+2:GOSUB 1030
980 NEXT
990 SC=SC+TE*10-(30*TE*TE)*(TE>1):TE=0
1000 CURSOR 17,13:PRINT USING "#####",SC
1010 GOTO 360
1020 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
1030 K=K+10*(K>9):RETURN
1040 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
1050 X=3+I*2:Y=3+I*2
1060 MUSIC"T102G1FDC-A3
1070 CURSOR X(X)+1,Y(Y)-FL(1):PRINT[6] "←●ハイリマセン▩▩▩▩▩▩ココニハモウ©
1080 RETURN
1090 '  ▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨▨
1100 CURSOR 15,11:PRINT[2] "GAME OVER
1110 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR 15,12:PRINT[4] "ハイスコア●タッセイ©
1120 WAIT 6000:GOTO 210
```

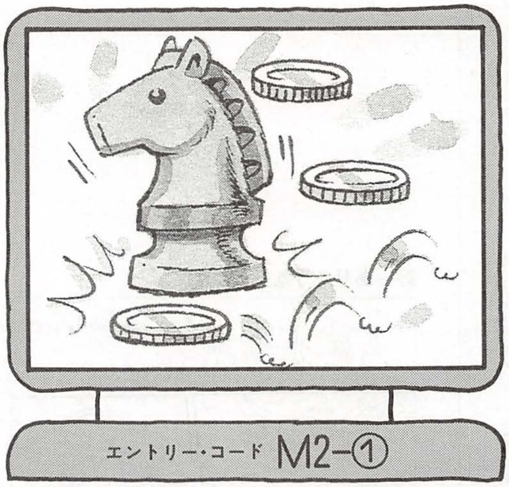
評…ありそうな話(編)



by 愛知県丹羽郡・POP2

MZ-1500

★OFコーナーの書く場所がわからない！……と思ったのは僕だけじゃないでしょう。ちなみにはじめて書かせてもらいました。(東京都練馬区・五味悠一郎13才)……【影：よーし今回は新参者特集だ。心得その1，OFは内容がないよーんなハガキは載りにくいのだ。】



MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

作って遊べる桂馬とびゲーム

KNIGHT（ナイト）

工藤　俊介

内　容

パズルゲームです。ナイトを動かして，コインを取ってください。全30面です。

操作方法

まずタイトルでは，モードが三つあるので，⑧と②キーでカーソルを動かして，スペース・キーで決定してください。

NOMAL STAGEは，普通の面。RANDOM STAGEは，ランダムにできる面。CONSTRUCTIONは，作り面です。

ゲームのときでは，④と⑥キーでカーソルを動かし，スペース・キーを押すと，ナイトがカーソルのところに移動します。コインのある方向しか進めませんので，注意してください。

コインをすべて取ると，クリアです。エンディングもあります。動ける方向は，チェスのナイトと同じです(**第1図参照**)。

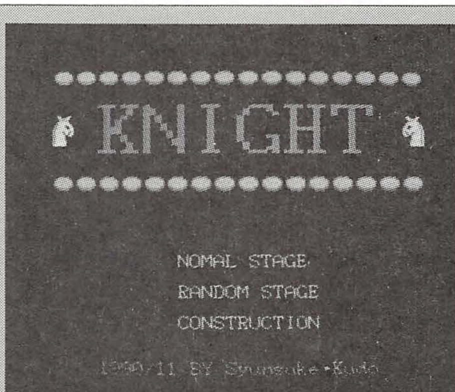
ミスをしたら，"REPLAY？"と聞かれるので，④と⑥キーで選んで，YESかNOかにして，スペース・キーで決定です。ランダム・ステージでは，REPLAYできません。

エディット面

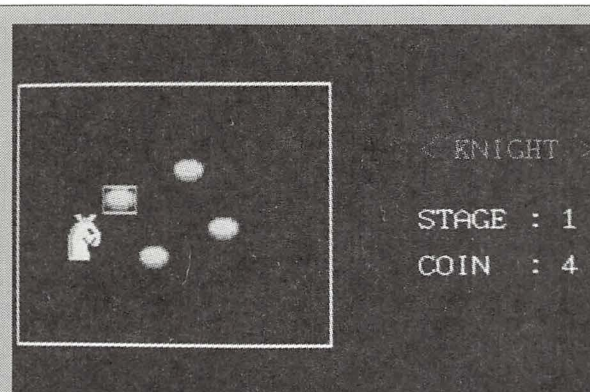
作り面では，モードが五つあるので，⑧と②キーで選んで，スペース・キーで決定です。

①EDITではまず，登録する面を決めます(これは⑧と②キーで選んでスペース・キーで決定します。面数の前の記号は，＊は面がすでに作られている，－は面がまだ入っていないということを示しています)。面の記号が－でなくてはいけません。

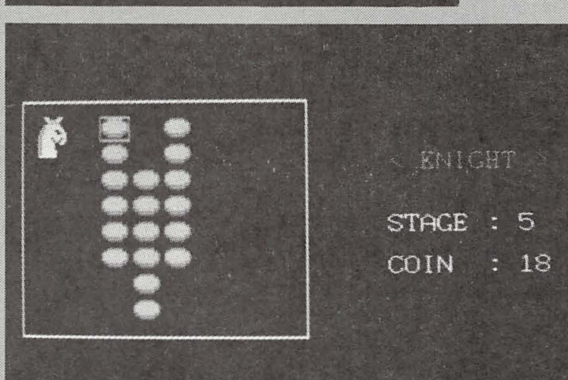
最初に自分の位置を④⑥⑧②キーで動かしてスペース・キーで決定します。そうしたら，⑧と②キーでモードを選びます。MOVEモードは，コインを置いていける状態です。ゲームのときと同じように動かしてください。動いたあとにコインが置かれます。他のモードの内容はだいたいわかると思います。スペース・キ



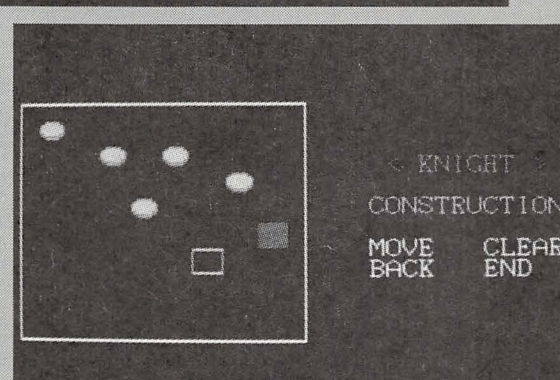
◀《写真1》タイトル画面。最初からあるNOMALと，その場で作られるRANDOMおまけにCONSTRUCTIONまであるゾ



◀《写真2》自分は桂馬とびにしか動けない。うまくとんでコインを全部集めよう

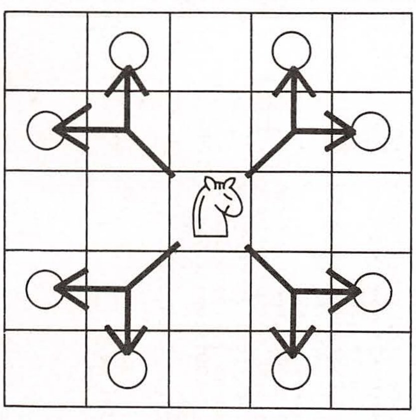


◀《写真3》面が進むと，どんどんややこしくなっていくゾ。全30面，君は解けるかナ？



◀《写真4》自分で面を作ることもできるので，むずかしい面を作って友達にやらせてみよう

★ソフト・ランキングを見ていてふと気がついた。亀アクション，カバ・アクション。今までにこんな分類のしかたを見たことがない。(兵庫県神戸市・大西　卓17才)……【つぐ美：ねぇ亀アクションてなに？影：T.M.N.Tっていうゲーム。つぐ美：えっ！TMネットワーク？】



《第1図》ナイトの動ける方向

ーで実行します。MOVE以外ではカーソルは不要です。ENDにすると，終わりになって，登録されますが，そのときの水色の四角がその面のスタート位置になります。

②PLAYでは，記号が＊の面を選べばその面ができます。

③ERASEでは，記号が＊の面を選べばその面が表示されるので，消すかどうか聞かれるので，REPLAY？と聞かれたときと同じようにして答えてください。

④SAVEにすると，ファイルにセーブされます。

⑤ENDにするとタイトルにもどります。

プログラムについて

長いです，ごめんなさい。作り面なんていらない人は，760行～1560行を省いてください。かなり短くなるはずです。

面データは絶対にまちがえないでください。プログラムの流れはだいたいわかると思います。

最後に

説明が長くてすみませぐ。はじめてゲームらしいゲームができたのでうれしいです。これが，小学生で最後の作品になると思います。

●参考にしたもの

- ファミコン「ナイト・ムーブ」
- ベーマガ1989年6月号262ページ「銀河」

《第1表》変数表(主なもの)

NX, NY	ナイトの座標
VX( ), VY( )	ナイトの移動値
GA(,)	仮想画面
R$	面データ
M$(,)	B.G.M.
K1, K2, CO	キャラクター

KNIGHTのプログラム・リスト

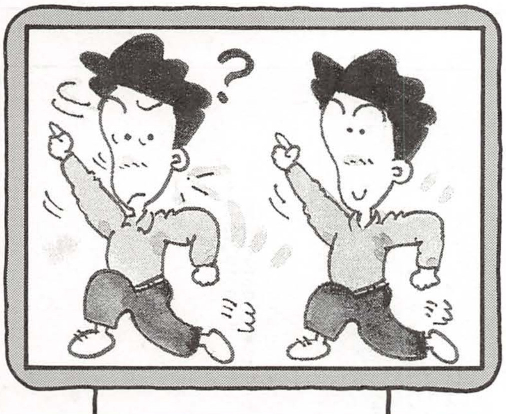
```
10 '<<<<<     INIT     >>>>>
20 init "CRT2:":init "CRT:40,25":cls 3:klist 0:console ,25:pen 0
30 dim GA(8,8),K1(26),K2(26),CO(16),M$(12,2),R$(20):click off
40 on stop gosub 1880:stop on:gosub 1580:cls 2
50 for I=1 to 12:M=val(mid$("123412345657",I,1))
60 restore 1950:for J=1 to M:read M$(I,1),M$(I,2):next:next
70 for I=1 to 4:read VX(I),VY(I):VX(I+4)=-VX(I):VY(I+4)=-VY(I):next
80 if attr$("KNIGHT C.ROUND")="" then for I=1 to 20:R$(I)="-":next:goto 110
90 open "I",#1,"KNIGHT C.ROUND":for I=1 to 20:input #1,R$(I):next:close #1
100 '<<<<<     DEMO     >>>>>
110 screen ,,2,(2):cls 2:T$="KNIGHT":for I=0 to 1
120 symbol (64+I,32),"KNIGHT",4,2,I+11:next:put@ (32,40),K1:put@ (272,40),K2
130 for I=2 to 17:put@ (I*16,15),CO:put@ (I*16,71),CO:next
140 cls:restore 2000:for I=1 to 3:read ME$:locate 15,12+I*2:print [5] ME$
150 next:locate 8,21:print [3] "1990/11 BY Syunsuke・Kudo":roll@ -72
160 view@ (16,16)-(287,87):pause 10:for I=1 to 72:roll@ 1:next:view@:MY=1
170 play init:on play gosub 230:play on:play "@4t16018","@4t16011":key 0,""
180 K$=inkey$:MV=(K$="8" and MY>1)-(K$="2" and MY<3)
190 if MV<>0 then locate 13,12+MY*2:print " ":MY=MY+MV
200 locate 13,12+MY*2:print [2] ">":if K$<>" " then 180
210 play off:play init:screen ,,0,(0,1):cls 3:screen ,,1:cls 2:RO=1
220 for I=1 to 8:for J=1 to 8:GA(J,I)=0:next:next:on MY goto 250,290,780
230 play "egegl16crccl8ccfafal16crccl8cc","ef":return
240 '<<<<<   STAGE    >>>>>
250 restore 2030:for I=1 to RO:read R$:next
260 CF=0:for I=1 to 8:R=val("&H"+mid$(R$,I*2-1,2)):for J=1 to 8
270 if R=>2^(8-J) then GA(J,I)=1:R=R-2^(8-J):CF=CF+1
280 next:next:NX=val(mid$(R$,17,1)):NY=val(mid$(R$,18,1)):goto 350
290 NX=int(rnd*8)+1:NY=int(rnd*8)+1:S=RO*5:CF=0:locate 17,12:print [3] "WAIT"
300 V=int(rnd*8)+1:VX=VX(V):VY=VY(V):if NX+VX<1 or NX+VX>8 then 300
310 if NY+VY<1 or NY+VY>8 then 300 else if GA(NX+VX,NY+VY)=1 then 300
320 GA(NX,NY)=1:NX=NX+VX:NY=NY+VY:S=S-1:CF=CF+1:if S=0 then cls:goto 350
330 X=NX:Y=NY:Q=0:gosub 700:if F=0 then cls else 300
340 '<<<<<   SCREEN   >>>>>
350 view@ (0,0)-(1,1):line (7,44)-(152,135),15,B
360 for I=1 to 8:for J=1 to 8:if GA(J,I)=1 then put@ (J*16,I*10+40),CO
370 next:next:screen ,,0:put@ (NX*16,NY*10+30),K1:MU=1
380 view@:play init:on play gosub 690:play on:play "@5o5","@9"
390 gosub 730:NH=0:HV=1:CX=0:CY=0:key 0,"6"
400 '<<<<<    MAIN    >>>>>
410 K$=inkey$:HV=(K$="4")-(K$="6"):if K$=" " then 460 else if HV=0 then 410
420 NH=NH+HV+(NH+HV>8)*8-(NH+HV<1)*8:VX=VX(NH):VY=VY(NH)
430 if NX+VX<1 or NX+VX>8 or NY+VY<1 or NY+VY>8 then 420
440 line (CX*16,CY*10+40)-(CX*16+15,CY*10+49),0,B:CX=NX+VX:CY=NY+VY
450 line (CX*16,CY*10+40)-(CX*16+15,CY*10+49),11,B:goto 410
460 VX=VX(NH):VY=VY(NH):if GA(NX+VX,NY+VY)=0 then goto 410
470 line (CX*16,CY*10+40)-(CX*16+15,CY*10+49),0,B
480 if VX>0 then put@ (NX*16,NY*10+30),K1 else put@ (NX*16,NY*10+30),K2
490 X=NX*16:Y=NY*10+30:JP=-8:for I=1 to 10
500 move (X,Y),16,16,(X+VX*1.6,Y+VY+JP)
510 X=X+VX*1.6:Y=Y+VY+JP:JP=JP-(I<>5)*2:next:NX=NX+VX:NY=NY+VY
520 GA(NX,NY)=0:screen ,,1:line (NX*16,NY*10+40)-step (15,9),0,BF
530 screen ,,0:S$="7B0D980D640D0038101010003A00":for I=0 to 13
540 sound I,val("&H"+mid$(S$,I*2+1,2)):next:CF=CF-1:gosub 730
550 if CF=0 then 570 else X=NX:Y=NY:Q=1:gosub 700:if F=0 then 600
560 NH=(NH+3) mod 8:HV=1:CX=0:VY=0:goto 420
570 play off:play init:for I=0 to 1:symbol (40+I,72),"CLEAR",2,2,12-I*2
580 next:play "@25o5t235g8l16ggl8ggl4ab>c1<":play wait:pause 10
590 cls 3:screen ,,1:cls 2:RO=RO+1:if RO<30 or MY=2 then 220 else 1680
600 play off:play init:for I=0 to 1:symbol (40+I,72),"MISS!",2,2,9+I*2
610 next:play "@8o5l16gefdecd<b>c2","@8l8gfedc2":play wait
620 pause 10:cls 3:screen ,,1:cls 2:if MY=2 then 670
630 locate 16,7:print [6] "REPLAY ?":locate 16,10:print [4] "YES   NO"
640 KM=2:key 0,"4":repeat:K$=inkey$:KV=(K$="4" and KM=2)-(K$="6" and KM=1)
650 KM=KM+KV:locate 20,10:print [2] mid$("<>",KM,1):until K$=" ":cls
660 if KM=1 then cls:goto 260 else if MY=3 then 780
670 view@ (0,0)-(1,1):screen ,,,(2):goto 140
680 '<<<<<    SUB.    >>>>>
690 play M$(MU,1),M$(MU,2):MU=MU+1+(MU=12)*12:return
700 F=0:for I=1 to 8:VX=VX(I):VY=VY(I):if X+VX<1 or X+VX>8 then 720
710 if Y+VY<1 or Y+VY>8 then 720 else if GA(X+VX,Y+VY)=Q then F=F+1
720 next:return
730 locate 24,8:print [4] "< KNIGHT >":locate 24,11:print "STAGE :";
740 if MY=2 then print " R" else if MY=3 then print " C" else print RO
750 locate 24,13:print "COIN  :";CF:return
760 '<<<<<CONSTRUCTION>>>>>
770 '-----     MENU     -----
780 play init:sound 7,24:sound 12,52
790 on play gosub 1560:play on:play "@1818","@1814"
800 locate 11,4:print [6] "< CONSTRUCTION >":restore 2010
810 for I=1 to 5:read ME$:locate 18,5+I*2:print [4] ME$:next
820 put@ (128,150),K1:put@ (160,170),CO:CM=2:key 0,"8"
830 K$=inkey$:CV=(K$="8" and CM>1)-(K$="2" and CM<5)
840 if CV<>0 then locate 16,5+CM*2:print " ":CM=CM+CV
850 locate 16,5+CM*2:print [2] ">":if K$<>" " then 830
860 on CM goto ,,,1120,1160:RF=0:for I=1 to 20
870 RF=RF-(R$(I)<>"-"):next:on CM goto 880,900,930
880 if RF=20 then 830 else gosub 970
```


★どなたか5,000円～6,000円ぐらいの価格で中古のファミリーコンピュータを売っていただけませんか。ファミリーベーシックだけでこまってるんです。(愛媛県一宮市・ＰＣ15才)……【影：いま中古屋にファミコンを売りにいくと，なんと300円で買ってくれます。】

```
 890 if R$(R0)<>"-" then goto 1100 else cls 3:goto 1180
 900 if RF=0 then 830 else gosub 970
 910 if R$(R0)="-" then goto 1100
 920 cls 3:R$=R$(R0):play off:play init:goto 260
 930 if RF=0 then 830 else gosub 970
 940 if R$(R0)="-" then goto 1100 else gosub 1000
 950 cls 3:if KM=2 then goto 800 else R$(R0)="-"
 960 sound 8,16:sound 13,0:sound 0,150:sound 1,0:goto 800
 970 R0=1:repeat:K$=inkey$:R0=R0+(K$="2" and R0>1)-(K$="8" and R0<20)
 980 locate 16,17:if R$(R0)="-" then print [3] "-" else print [3] "*"
 990 locate 18,17:print [3] "STAGE";R0:until K$=" ":return
1000 cls 3:line (7,44)-(152,135),15,B
1010 for Y=1 to 8:R=val("&H"+mid$(R$(R0),Y*2-1,2)):for X=1 to 8
1020 if R=>2^(8-X) then put@ (X*16,Y*10+40),C0:R=R-2^(8-X)
1030 next:next:screen ,,0:X=val(mid$(R$(R0),17,1)):Y=val(mid$(R$(R0),18,1))
1040 put@ (X*16,Y*10+30),K1:locate 26,8:print [6] "ERASE?"
1050 locate 25,11:print [3] "YES   NO":KM=2:key 0,"4"
1060 K$=inkey$:if K$="" then 1060 else if K$=" " then 1090
1070 KU=(K$="4" and KM=2)-(K$="6" and KM=1):if KU=0 then 1060
1080 KM=KM+KU:locate 29,11:print [4] mid$("<>",KM,1):goto 1060
1090 cls 3:screen ,,1:cls 2:return
1100 sound 8,16:sound 13,0:sound 0,5:sound 1,10
1110 locate 16,17:print spc(10):goto 830
1120 if attr$("KNIGHT C.ROUND")<>"" then kill "KNIGHT C.ROUND"
1130 locate 13,17:print "NOW SAVEING...":open "0",#1,"KNIGHT C.ROUND"
1140 for I=1 to 20:print #1,R$(I):next:close #1
1150 locate 13,17:print spc(14):goto 830
1160 play off:play init:view@ (0,0)-(1,1):screen ,,,(2):goto 140
1170 '-----     EDIT      -----
1180 locate 24,8:print [4] "< KNIGHT >":line (7,44)-(152,135),15,B
1190 screen ,,0:locate 23,10:print [6] "CONSTRUCTION":NX=1:NY=8:key 0,"2"
1200 locate 23,12:print "MOVE   CLEAR":locate 23,13:print "BACK   END"
1210 K$=inkey$:UX=(K$="4")-(K$="6"):UY=(K$="8")-(K$="2"):if K$=" " then 1250
1220 if UX=0 and UY=0 then 1210 else line (NX*16,NY*10+40)-step (15,9),0,BF
1230 NX=NX+UX:NY=NY+UY:NX=NX-(NX=0)*8+(NX=9)*8:NY=NY-(NY=0)*8+(NY=9)*8
1240 line (NX*16,NY*10+40)-step (15,9),5,BF:goto 1210
1250 sound 8,16:sound 13,0:sound 0,25:sound 1,3
1260 CX=0:CY=0:NH=0:X$="":Y$="":MF=0:KM=3:key 0,"62"
1270 K$=inkey$:KU=(K$="8")-(K$="2"):if KU=0 then 1310
1280 locate 28,KM mod 2+12:print " ":KM=KM+KU+(KM+KU>3)*4-(KM+KU<0)*4
1290 locate 28,KM mod 2+12:print [2] mid$("<>",KM¥2+1,1):goto 1270
1300 sound 8,16:sound 13,0:sound 0,100:sound 1,0:return
1310 HU=(K$="4")-(K$="6"):if K$=" " then 1360 else if HU=0 then 1270
1320 NH=NH+HU+(NH+HU>8)*8-(NH+HU<1)*8:UX=UX(NH):UY=UY(NH)
1330 if NX+UX<1 or NX+UX>8 or NY+UY<1 or NY+UY>8 then 1320
1340 line (CX*16,CY*10+40)-(CX*16+15,CY*10+49),0,B:CX=NX+UX:CY=NY+UY
1350 line (CX*16,CY*10+40)-(CX*16+15,CY*10+49),11,B:goto 1270
1360 on KM goto 1420,1470,1490:if GA(NX+UX,NY+UY)=1 then 1270
1370 X$=X$+hex$(NX):Y$=Y$+hex$(NY):MF=MF+1
1380 GA(NX,NY)=1:screen ,,1:put@ (NX*16,NY*10+40),C0:screen ,,0
1390 line (NX*16,NY*10+40)-step (15,9),0,BF:CX=0:CY=0:NX=NX+UX:NY=NY+UY
1400 line (NX*16,NY*10+40)-step (15,9),5,BF:NH=(NH+3) mod 8:HU=1
1410 sound 8,16:sound 13,0:sound 0,46:sound 1,5:goto 1320
1420 if MF=0 then 1270 else sound 8,16:sound 13,0:sound 0,65:sound 1,3
1430 NX=val(mid$(X$,MF,1)):NY=val(mid$(Y$,MF,1)):GA(NX,NY)=0
1440 MF=MF-1:X$=left$(X$,MF):Y$=left$(Y$,MF):screen ,,1
1450 line (NX*16,NY*10+40)-(NX*16+15,NY*10+49),0,BF:screen ,,0:cls 2
1460 line (NX*16,NY*10+40)-(NX*16+15,NY*10+49),5,BF:NH=NH-1:HU=1:goto 1320
1470 for I=1 to 8:for J=1 to 8:GA(J,I)=0:next:next:cls 3:screen ,,1
1480 cls 2:sound 8,16:sound 13,0:sound 0,100:sound 1,0:goto 1180
1490 if MF=0 then sound 8,16:sound 13,0:sound 0,100:sound 1,7:goto 1270
1500 sound 8,16:sound 13,0:sound 1,1:sound 0,62
1510 R$="":for I=1 to 8:R=0:for J=1 to 8:R=R+2^(8-J)*GA(J,I)
1520 next:R$=R$+right$("00"+hex$(R),2):next
1530 R$=R$+hex$(NX)+hex$(NY):R$(R0)=R$
1540 cls 3:screen ,,1:cls 2:for I=1 to 8:for J=1 to 8
1550 GA(J,I)=0:next:next:goto 800
1560 play "cccdeeef","ceec":return
1570 '<<<<< CHARACTER  >>>>>
1580 restore 1910:view@ (1,1)-(0,0):for I=1 to 2:read C$:C$=hexchr$(C$)
1590 pattern (0,0),-16,C$,I,,or:C$=mirror$(C$)
1600 pattern (16,0),-16,right$(C$,16)+left$(C$,16),I,,or:next
1610 for I=1 to 2:read C$:C$=hexchr$(C$)
1620 pattern (32,1),-8,C$,I,,or:next:C$="501462":C=0
1630 for I=0 to 1:for J=3 to 1 step -1:C=C+1
1640 color replace (I*32,0)-(I*32+31,15),(J,val(mid$(C$,C,1))+8)
1650 next:next:color=(8,0):get@ (0,0)-(15,15),K2
1660 get@ (16,0)-(31,15),K1:get@ (32,0)-(47,9),C0:return
1670 '<<<<<   ENDING    >>>>>
1680 stop stop:view@ (0,0)-(1,1):screen ,,0,(0):cls 3:for I=1 to 200
1690 pset (rnd*320,rnd*180),15:next:circle (30,30),15,14:paint (30,30),14
1700 line (0,180)-(319,199),4,BF:put@ (48,164),K1:view@
1710 play init:restore 2140:for I=1 to 9:read M$(I,1),M$(I,2):next
1720 M$(1,2)="r1"+M$(1,1):M$(1,1)=M$(1,1)+"g1":M$(5,1)=M$(3,1)
1730 on play gosub 1860:play on:MU=0:play "@6t150@v110","@6t150@v110"
1740 on MU gosub ,1750,,1770,,,,1790,,1820:goto 1740
1750 locate 12,6:ME$="DPOHSBUVMBUJPOT"+chr$(34):EC=5:gosub 1800
1760 locate 10,8:ME$="ZPU!BMM!TUBHF!DMFBS"+chr$(34):gosub 1800:return
1770 locate 14,10:ME$="QSPHSBNFE!CZ":EC=2:gosub 1800
1780 locate 17,12:ME$="Tzvotvlf¬Lvep":gosub 1800:return
1790 locate 10,14:ME$="2::1022!!!=!LOJHIU!?":EC=6:gosub 1800:return
1800 for I=1 to len(ME$):print [EC] chr$(asc(mid$(ME$,I,1))-1);
1810 for J=1 to 200:next:next:return
1820 play off:pause 15:for I=0 to 99:line (I,I)-(319-I,199-I),1,B
1830 for J=1 to 25:next:line (I,I)-(319-I,199-I),0,B:next:pause 30:cls
1840 play wait:locate 16,11:ME$="UIF!FOE":EC=7:gosub 1800:locate 13,14
1850 ME$="QUTI!TQBDF!LFZ":gosub 1800:repeat:K$=inkey$:until K$=" ":goto 1880
1860 play M$(MU,1),M$(MU,2):MU=MU+1:return
1870 '<<<<<   BREAK     >>>>>
1880 stop off:play off:play init:init "CRT:":print chr$(4):cls 3:end
1890 '<<<<<    DATA     >>>>>
1900 '----- CHARACTER  -----
1910 data 1C0F070F1F39737F 6F76390101030303 38F0E0F8FCFEFEFF 7FFFFFFFFFFFFFFF
1920 data 1C0E050F1F3F7F7F 7F7F390101030303 38B060F8F4FAFAFD FDFDFDFDFDFDFDFF
1930 data 0F30404040703F0F F00C0202020EFCF0,0F3F7F7F7F3F0F00 F0FCFEFEFEFCF000
1940 '-----B.G.M. MUSIC-----
1950 data l16cegfrferedrdcrgr,g1,cegfrferedrdc4,g1,decrdegrdecrdcgr
1960 data l16rrcrrrgrrrcrrrgr,decrdegrdecrl32ggffeedd,rrcrrrgrdrcrgfed
1970 data l16cegf<b>dfe<a>ced<gb>dc,l8cg<b>d<a>c<gb>,l16cegf<b>dfe<a>cedcrgr
1980 data cg<b>d<a>ccg,l16ccddeeffgfedcecr,l8cdefgrcr,1,-2,2,-1,2,1,1,2
1990 '-----     MENU     -----
2000 data "NOMAL STAGE","RANDOM STAGE","CONSTRUCTION"
2010 data "EDIT","PLAY","ERASE","SAVE","END"
2020 '-----    STAGE     -----
2030 data 0000082004100000026,000010282810000022,000038283800000046
2040 data 004410281044000024,282838383838101012,00002EEAAEE8000046
2050 data 104438AA3844100036,000066996618241827,0000386C446C380045
2060 data 00003C3C3C38000017,00106C387C386C1073,8124423C24DB184237
2070 data 3CE766DB5A42248152,00423C3C3C3C420042,10547C387C54100036
2080 data 00005C70BE705C0017,0010547CBA7C540051,00183C5C3E3E1C0016
2090 data 10107C547C38383813,7E5A7E247E5A7E2487,0000E7FFFFFE7000027
2100 data 007C7C7C7C7C000014,007E7E7E7E7E7E0048,EA2EFD7F7CF8A82041
2110 data 5555AAAA5555AAAA16,C33CE73C3CE73CC315,383D7D3EBE7E183861
2120 data E7FFFFFF3C3C3C1C16,187E7EFFFF7E7E1813,FFFFFFFFFFFFFFFF7F18
2130 '-----ENDING MUSIC-----
2140 data l16f8fff8f8g8gga8aab-1g8ggg8g8a8aab-8b-b->c1<ge8gfd8fec8edcdef
2150 data "",g8ggg8g8a8aab8bb>c1<,g8ggg8g8f+8f+f+f8ffe1
2160 data l4efl8gfefc1,r1l4efl8gfef,l4cdl8fedcg1,c1l4cdl8fedc,""
2170 data g1l4efl8gfef,l4cdl8fedcl16g8ggg8g8a8aab8bb,c1g2l4ab
2180 data >c8ccc8c8d4e4<b2l8rbag,aab>c<g1
2190 data l16a8aaa8a8b4>c4<g2l8rgfe,ffgae1,l2fgecl1d&dc&c,l2dec<al1b&b>c&c
2200 '*****   KNIGHT       1990/11  BY Syunsuke·Kudo   *****
```

★ ★ ★

★ペンネームを書こうと思っていたが,気がつくとスペースがなくなっていた。どうでもいいけど誰かＹＳⅡのダレスの倒しかた教えてください。(福島県いわき市・杉崎康太15才)……【影：ダレスってだれっすか？Dr.D：なにをくだらんシャレいってんダレス。】



エントリー・コードP6-①

PC-6001/mkII/6601/SR (モード1,ページ1)用

いいならこい!だれにもできないゲームをやらしてやる!

だまってれについてこい!

阿井愛HD 120%

さあーイッチョウ ブァーッといくか!

さて,阿井愛HD120%がお贈りする今世紀最大の無責任ソフト(超はったり)"だまっておれについてこい!"だっ!心して遊べよ!!

ショボクレたこと すんな このヤロー

では,どーやってこのゲームをプルウエイする(©今は亡きTommy師匠)かだが,まず,まいきゃら"大"(名前なし,好きにネーミングしてくれ)をカーソル・キーで上下左右に移動させることができる。

すると,"@"が同じ方向についてくる。しかし,こいつはつぎにまいきゃらがちがう方向へ移動するまで,その方向へ進み続ける。これがミソだ。そうして,フィールド上に落ちているダイヤ"◆"をついてくるやつに取らせるのだ。全部取らせれば面クリアってわけ。さて,その際にまいきゃらとついてくるやつが,まいきゃらの足跡"+"あるいは,さらにフィールド上に落ちているまきびし"*"に当たるとMISSだ。気をつけろ!もうひとつ,まいきゃら自身がダイヤを取ることも許されん。わかったか!

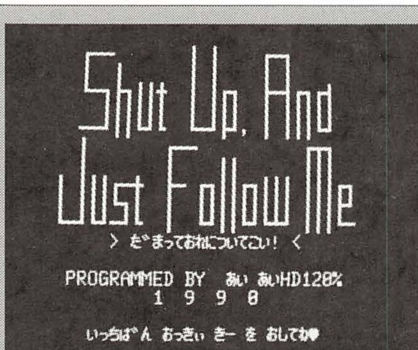
てなわけで全5面をクリアすれば,まぁとってつけたようなエンディングまで泣くんじゃないだ(日本語になってねーな…)!じゃ,せーぜーがんばっておくれや。

一言文句を言う前に

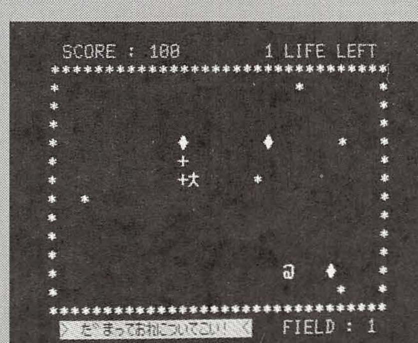
まあ,なんせ3日でちょちょのちょいで作ったよーなゲームだから,たいしたテクニック等はなぁ~んにもない。こりゃまいったね。一応,変数表は作っておいたから,てきとーに解析して自由にいじってちょ。それと,音楽がどうにもしょぼいので,ないほうがましかもしれない。削ってもいっこうにかまわない。

悲しきわがこころ

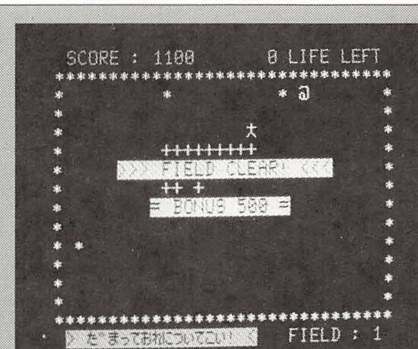
えーと,要するに,こじつけタイトルになってしまいました。タイトルほどのおもしろさは期待しないでくださいね。N60-BASICじゃここまでの速さが限度なもので…。FM TOWNSでもっとそ



▲《写真1》タイトル画面です。この題名の意味はいったい!?さっそくスタートしよう



▲《写真2》自分が動くと相手も動く。2人の性質をよく考えてダイヤを取っていこう



▲《写真3》ダイヤを全部集めれば1面クリア。自分の軌跡に当たっちゃダメなのがつらい!

★自分が使っている,PC-8801MHのキーボードは,たまにきかなくなることがある。でもたたくと直るという根性のあるキーボードです。(東京都杉並区・名称不明14才)……【つぐ美:影さんはたたいても起きないけど,お昼のチャイムで目をさまします。】

《第１表》変数表

XX(　), YY(　)	ダイヤの位置
C0＄～C5＄…	キャラクター
SC…………………	スコア
FI…………………	面数
LE…………………	ストック
X0, Y0…………	マイキャラの位置
XI, YI …………	ついてくるやつの位置
SS…………………	ついてくるやつの移動方向
D …………………	ダイヤの数
Fφ…………………	面クリアか？のフラグ
FI…………………	MISSか？のフラグ
C …………………	SCREEN座標
S …………………	マイキャラの移動方向

れらしいものをつくろうかな～という構想はあります。まぁ，開発期間にして５万年かな（サバよむなこのヤロー）？てなわけで最後に一言。

わかっとるね　わかっとる　わかっとる　わかったら　だまって俺についてこい！…こりゃまた失礼いたしましたっとっ！

●参考にしたもの

○HOPPING MAPPY (namco)

○"だまって俺について来い" (CRAZY CATS)

だまっておれについてこい！のプログラム・リスト

```
10 REM ♥♥♥ しょきせってー ♥♥♥
20 DIM XX(4),YY(4)
30 C0$="大":C1$="@":C2$="*":C3$="◆":C4$="+":C5$=" "
40 GOSUB 850
50 SC=0:FI=1:LE=1
60 REM ♥♥♥ しょきせってー ぱ°ぁと に ♥♥♥
70 X0=12:Y0=6:X1=19:Y1=9
80 SS=0:D=4:F0=0:F1=0
90 REM ♥♥♥ が めん を つくる ♥♥♥
100 CLS
110 FOR A=1 TO 5*FI:LOCATE INT(RND(1)*32),INT(RND(1)*14)+1:PRINT C2$;
120 NEXT
130 FOR A=0 TO 31:LOCATE A,1:PRINT C2$;:LOCATE A,14:PRINT C2$;:NEXT
140 FOR A=2 TO 13:LOCATE 0,A:PRINT C2$;:LOCATE 31,A:PRINT C2$;:NEXT
150 LOCATE X0,Y0:PRINT C0$;
160 LOCATE X1,Y1:PRINT C1$;
170 FOR A=0 TO D:X=INT(RND(1)*30)+1:Y=INT(RND(1)*12)+2
180 IF X=12 AND Y=6 THEN X=X+7
190 IF X=19 AND Y=9 THEN Y=Y-3
200 LOCATE X,Y:PRINT C3$;:XX(A)=X:YY(A)=Y:NEXT
210 COLOR 3:LOCATE 0,0:PRINT " SCORE :                    LIFE LEFT"
220 LOCATE 22,15:PRINT "FIELD :";
230 LOCATE 29,15:PRINT FI;
240 LOCATE 8,0:PRINT SC;:LOCATE 19,0:PRINT LE;
250 COLOR 4:LOCATE 1,15:PRINT "> だ まっておれについてこい! <";
260 COLOR 1
270 REM ♥♥♥ めいん るっちん ♥♥♥
280 GOSUB 310:IF F1=1 THEN 500
290 GOSUB 390:IF F1=1 THEN 500
300 GOTO 270
310 REM ♥♥♥ まいきゃら いど う ♥♥♥
320 S=STICK(0)
330 IF S=0 OR S=2 OR S=4 OR S=6 OR S=8 THEN 380
340 LOCATE X0,Y0:PRINT C4$;
350 X0=X0+(S=7)-(S=3):Y0=Y0+(S=1)-(S=5):SS=S
360 C=SCREEN(X0,Y0):IF C=42 OR C=43 OR C=64 OR C=131 THEN F1=1
370 LOCATE X0,Y0:PRINT C0$;
380 RETURN
390 REM ♥♥♥ ついてくるやつ いど う ♥♥♥
400 LOCATE X1,Y1:PRINT C5$;
410 X1=X1+(SS=7)-(SS=3):Y1=Y1+(SS=1)-(SS=5)
420 C=SCREEN(X1,Y1):IF C=20 OR C=42 OR C=43 THEN F1=1
430 LOCATE X1,Y1:PRINT C1$;
440 FOR A=0 TO 4:IF X1=XX(A) AND Y1=YY(A) THEN GOSUB 470
450 NEXT:IF F0=1 THEN 590
460 RETURN
470 PRINT CHR$(7);:SC=SC+100:GOSUB 560:IF D=0 THEN F0=1
480 XX(A)=0:YY(A)=0
490 D=D-1:RETURN
500 REM ♥♥♥ ちゅど ーん !!! ♥♥♥
510 LOCATE X0,Y0:PRINT "X";
520 LINE(0,0)-(255,191),2,BF
530 PLAY "T25502L4V10GCB."
540 IF LE=0 THEN 660
550 LE=LE-1:FOR A=1 TO 1250:NEXT:GOTO 60
560 REM ♥♥♥ すこあ ひょうぢ ♥♥♥
570 COLOR 3:LOCATE 8,0:PRINT SC;
580 COLOR 1:RETURN
590 REM ♥♥♥ ふぃーるど くりあぁ ♥♥♥
600 COLOR 2:LOCATE 6,6:PRINT ">>> FIELD CLEAR! <<<"
610 LOCATE 9,8:PRINT "= BONUS";FI*500;" =";
620 SC=SC+FI*500:GOSUB 560
630 PLAY "T180L805V9DECF2GAFB2."
640 FOR A=1 TO 1750:NEXT:FI=FI+1:IF FI=6 THEN 710
650 GOTO 60
660 REM ♥♥♥ の-も ありが と ♥♥♥
670 FOR A=1 TO 1250:NEXT
680 LOCATE 6,6:PRINT "   >> GAME OVER <<   "
690 LOCATE 9,9:PRINT "  はい、ご くろーさん!  "
700 FOR A=1 TO 3000:NEXT:GOTO 40
710 REM ♥♥♥ かんど ーのえんで ぃんぐ ♥♥♥
720 FOR A=1 TO 14:LOCATE 0,A:PRINT SPC(32);:NEXT
730 RESTORE 790:LOCATE 0,2
740 PLAY "T16005L8V12DEGF2B.06C.05BGFG2FDG.A1"
750 FOR A=1 TO 5:READ B,A$:FOR AA=1 TO LEN(A$)
760 PRINT TAB(B);CHR$(ASC(MID$(A$,AA,1))+1);:NEXT:PRINT:PRINT:NEXT
770 LOCATE 11,13:PRINT "1  9  9  0";
780 FOR A=1 TO 10000:NEXT:GOTO 40
790 REM ♥♥♥ で ぇたが で ーたぁぁぁ- ♥♥♥
800 DATA 8,"BNMFQ@STK@SHNMR "
810 DATA 8,"XNT_G@UD_BNLOKDSD________"
820 DATA 5,"===_゜ンほょつえるなちあつけあ _;;;______"
830 DATA 2,"SG@MJ_XNT_ENQ_XNTQ_OK@XHMF "
840 DATA 2,"___OQDRDMSDC_AX__@h-@hGC01/$"
850 REM ♥♥♥ たいとる だ っちゃ ♥♥♥
860 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1,1,1:CLS
870 PRINT "     ┌──       ││     ┌─┐"
880 PRINT "     │ │      ││     ││"
890 PRINT "     └─┐┣││┼  ││┌┐  ├─┤┌┐┤"
900 PRINT "       │││││  │││││  │││││"
910 PRINT "    ──┘││└┘└  └─┘┴┘, │││└┘"
920 PRINT "     │       ┌──        ┌┬┐"
930 PRINT "     │       │   ││     │││"
940 PRINT "  │ │││┌─┼  ├─ ┌┐││┌┐│││ │││┌┐"
950 PRINT "  │ │││└┐│  │  │││││││││ │││├┘"
960 PRINT "  └──┘└┘─┘└  │  └┘││└┘└┴┘ │││└─"
970 PRINT "          > だ まっておれについてこい! <"
980 PRINT
990 PRINT "   PROGRAMMED BY  あい あいHD120%"
1000 PRINT "             1  9  9  0"
1010 PRINT
1020 EXEC&H1058:A=0
1030 IF INKEY$=" " THEN 1080
1040 A=A+1:IF A=21 THEN A=1
1050 IF A>10 THEN 1070
1060 LOCATE 5,15:PRINT "いっちば ん おっきい きー を おしてね♥";:GOTO 1030
1070 LOCATE 5,15:PRINT "                          ";:GOTO 1030
1080 RETURN
1090 REM *********************
1100 REM * "だ まっておれについてこい"   *
1110 REM *     FOR N60-BASIC    *
1120 REM * PRESENTED BY         *
1130 REM *     あい あいHD120%♥    *
1140 REM *    -- (あんちゅうもさくたい) *
1150 REM * > AP6-01 <           *
1160 REM *          1990/10/21  *
1170 REM * 「そのうちなんとかなるだろう。」 *
1180 REM *********************
```


★パソコンを持っていない僕にとって，それ以外の記事「ファンタジー通信」などはまるで一筋の光のよう……手塚先生これからもがんばってくださいね。(群馬県安中市・**コンピュータも好きな理亜菜**)……【**編**：ハードを購入したらプログラム・コーナにも投稿してね。】



エントリー・コード P6-②

PC-6001mkIISR/6601SR (N66SR-BASIC)用

とにかく単純明快でおもしろいのだ

あたっちゃだめよ Twin（ツイン）

ぶひ・あげ・どん

ひたすら走り続け…

「ここはどこなんだ～！」雄秃は困っていた。前作(91年2月号)「あっちっち～」で，無事肉まんを集めた雄秃だったが，夢中で追いかけていたせいで，道に迷ったのだった。

「くたばれ」,「死ね」

「なんだこれは！」，突然よくわからないことが起こった。

どこからともなく声が聞こえてきた。『お前の家は頂いた。くやしかったら取りにこい。くえっくえっ！』

「誰だお前！」

『ここまでこれたら教えてやる。くえっくえっ』……

「なにが，くえっくえっだ！」

「あたっちまえ！」

「うるせ～！」

Let's Play!!

カーソル・キーまたはジョイカードで雄秃（といってもドットですが）を動かして，一定時間，他のドットや自分の軌跡に当たらないようにしてください。

動かしかたは，カーソル・キーで8方向に動かす[NORMAL MODE]と，カーソル・キーの左右を押すと進む方向が45度ずつ回転する[KAITEN MODE]があります。タイトルでどちらで遊ぶか選んでください。

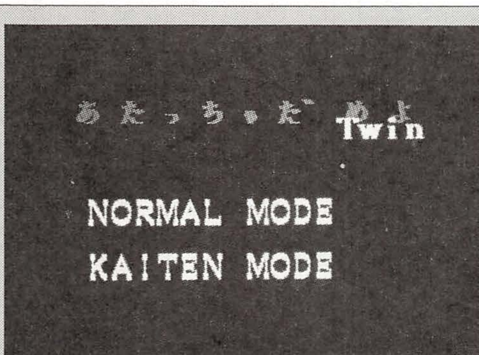
また，ゲーム中にスペース・キー（ジョイカード・ボタン）を押すとドットの動くスピードが速くなります。

「あたっちゃだめよ」では時間の経過がわからないのが不満だった点ですが，今回は自分の奇跡や外周の色が，白⇨赤⇨マゼンタ⇨緑⇨シアン⇨黄⇨白と，変わっていくので，わかると思います。

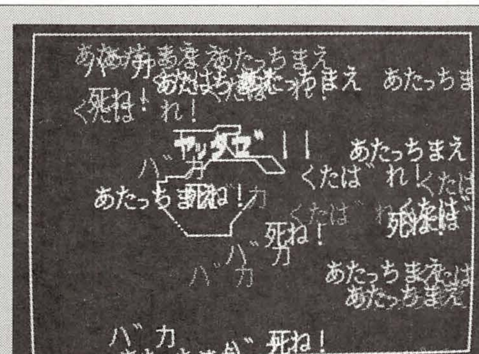
全9面。ラウンド・セレクトつき，裏技あり，お買い得でせう。

ぶひ・あげ・どんのメッセージ

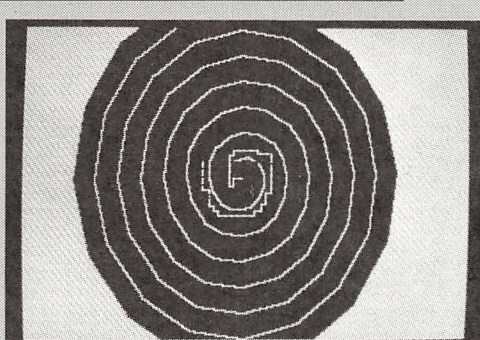
さて，このゲームはストーリー的には「あっちっち～」の続編ですが，内容は「あたっちゃだめよ」の続編となっています。さらにパワーアップした9面を楽しんでください。雄秃の冒険はまだまだ続きます。ちなみに，TOWNSや98でこのゲームを作ってみると，早過ぎて全然ちがう印



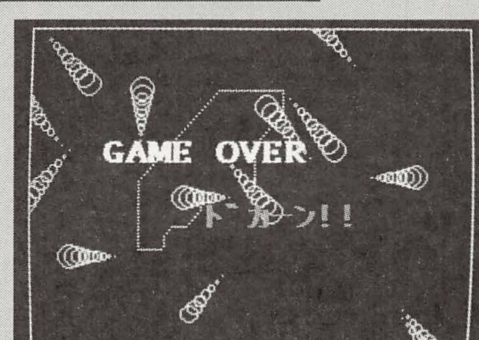
◀《写真1》タイトル画面。今回は旋回移動する回転モードがついたゾ



◀《写真2》1面はひたすらでてくる悪口をよけ続けろ！ 一定時間耐えればクリアだゾ



▶《写真3》この面は迷路がゆれながらついたり消えたりするスゴイしかけなのだ



▶《写真4》10ミスでゲーム・オーバー。同じ面が一つもないのがとってもエライぞ！

★やった！イースⅣを解いたぞ！それにしてもむずかしかったなぁ……。(岡山市・今川佳信14才)……【影：なに？今ごろイースⅣ？私なんかドラクエⅤを終わってⅥをはじめるってところなのに。つぐ美：本当はまだドラクエⅣも終わってない影さんでした。】

CHECKER FLAG

Dr.D：早くも，先月号の続編か。ゲーム性自体は，目新しくなさそうじゃが……？

編：いえいえ，なかなかのアイデアですよ。まわりの壁が消え，自分の軌跡しか見えなくなったり，いろいろ工夫されてますよ。バッチグーです。

Dr.D：ほう。ところで先月号の「スーパーむずむずあたっちゃだめよ」にするプログラム・リストの 255 行の最後は，K＝1ではなくK＝8 のあやまりでした。ここに訂正致します。

象を受けてしまいます。

最近P6のランダム・コーナーいきが決定してしまって，寂しい気持ちです。それに最近のP6のゲームはパズルばかりで打ち込む気がまったくなくなってしまう。マシン語が少しでもわかれば，もっとすごいゲームを作ってやると思っているけど，いまどきP6のマシン語の本なんか売っていないし，本当にどうしようかと思っている。

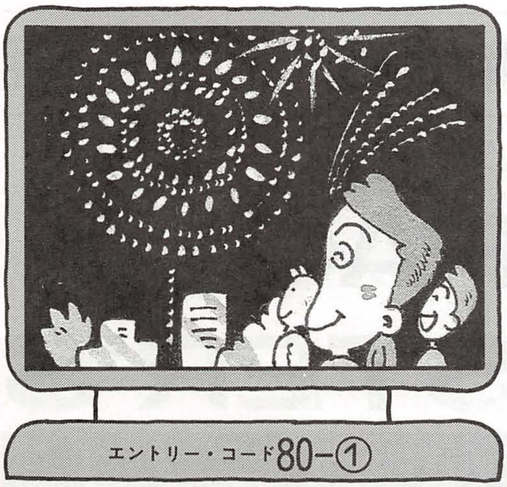
P6ユーザーよ！滅びるな!!

あたっちゃだめよTwinのプログラム・リスト

```
10 '     SAVE "あたっちゃTwin"
20 WIDTH 80,25:TALK "F41.":GOTO 1130
30 '
40 '             MAIN
50 '
60 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):T=T+.05:ON W GOTO 70,90
70 IF S THEN K=S
80 GOTO 110
90 IF S=3 THEN K=K+1:IF K=9 THEN K=1
100 IF S=7 THEN K=K-1:IF K=0 THEN K=8
110 ST=STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)+1:ON T GOTO 120,140
120 X=X+XX(K)*ST:Y=Y+YY(K)*ST:IF POINT(X,Y)<>9 THEN 760 ELSE PSET (X,Y),16
130 Q(0)=RND(1)*7+2:ON R+1 GOSUB 680,190,260,310,350,380,440,480,560,590:GOTO60
140 T=0:C=C+1:IF C=17 THEN 890 ELSE PALET 16,C:GOTO 120
150 '
160 '             ROUND DATA
170 '
180 '[      1      ]
190 IF INT(RND(1)*9)<>1 THEN RETURN
200 O(0)=RND(1)*320:P(0)=RND(1)*200:ON RND(1)*4+1 GOTO 210,220,230,240
210 TALK "F1 BA +KA.":KANJI (O(0),P(0)),Q(0),"ハ゛カ":RETURN
220 TALK "F1 SINE?":KANJI (O(0),P(0)),Q(0),396,"ね!":RETURN
230 TALK "F1 KUTABARE-.":KANJI (O(0),P(0)),Q(0),"くたば゛れ!":RETURN
240 TALK "F1 ATAQCIMAE.":KANJI (O(0),P(0)),Q(0),"あたっちまえ":RETURN
250 '[      2      ]
260 IF INT(RND(1)*5)<>1 THEN RETURN ELSE Q(1)=Q(1)+1:ON Q(1) GOTO 270,280,290
270 O(1)=RND(1)*320:P(1)=RND(1)*200:LINE(O(1)-2,P(1)-2)-STEP(4,4),Q(0),B:RETURN
280 O(2)=RND(1)*320:P(2)=RND(1)*200:LINE(O(2)-2,P(2)-2)-STEP(4,4),Q(0),B:RETURN
290 LINE (O(1),P(1))-(O(2),P(2)),Q(0):Q(1)=0:RETURN
300 '[      3      ]
310 IF O(3)<0 THEN Q(2)=9 ELSE IF O(3)>319 THEN Q(2)=-9
320 IF P(3)<0 THEN Q(3)=9 ELSE IF P(3)>199 THEN Q(3)=-9
330 O(3)=O(3)+Q(2):P(3)=P(3)+Q(3):CIRCLE (O(3),P(3)),4,Q(0):RETURN
340 '[      4      ]
350 P(4)=P(4)+RND(1)*20:IF P(4)>199 THEN O(4)=(RND(1)*8)*40:P(4)=0
360 LINE (O(4),P(4))-STEP(16,9),Q(0),BF:RETURN
370 '[      5      ]
380 PALET 15,9:IF INT(RND(1)*4)=1 THEN PALET 15,15
390 ROLL:ROLL RND(1)*9,RND(1)*9:RETURN
400 J=7:PSET (160,99),15:FOR I=1 TO 125
410 LINE -(I*COS(I*3.14/8)+160,I*SIN(I*3.14/8)+99),15:NEXT
420 PAINT (1,1),15,15:PAINT (318,1),15,15:RETURN
430 '[      6      ]
440 Q(6)=Q(6)+1:IF Q(6)=9 THEN Q(6)=0 ELSE 460
450 O(5)=RND(1)*320:P(5)=RND(1)*200:Q(7)=RND(1)*8+1:Q(4)=XX(Q(7)):Q(5)=YY(Q(7))
460 O(5)=O(5)+Q(4)*4:P(5)=P(5)+Q(5)*4:CIRCLE (O(5),P(5)),Q(6),15:RETURN
470 '[      7      ]
480 LINE (RND(1)*320,RND(1)*200)-STEP(4,4),14,B:P(6)=P(6)+1
490 IF P(6)=9 THEN PALET 14,14:P(6)=0 ELSE IF P(6)=5 THEN PALET 14,9
500 IF T=0 THEN LINE (O(6)*40,0)-STEP(40,99),16,BF ELSE RETURN
510 LINE ((O(6)-1)*40,100)-STEP(40,99),16,BF:O(6)=O(6)+1:RETURN
520 LINE (1,99)-(318,99),16:FOR I=1 TO 7:LINE (I*40,1)-(I*40,198),16
530 FOR J=0 TO 1:LINE (I*40,RND(1)*99+J*99)-STEP(0,5),9:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 6
540 LINE (RND(1)*40+I*40,99)-STEP(5,0),9:NEXT:X=20:Y=60:RETURN
550 '[      8      ]
560 IF Q(8)=1THEN CIRCLE(X+20*COS(T*9),Y+20*SIN(T*9)),2,Q(0):Q(8)=0:ELSE Q(8)=1
570 RETURN
580 '[      9      ]
590 ON O(8) GOTO 620,620,620,620,600,610:GOTO 620
600 LINE (P(7),1)-(P(7),198),11:LINE (1,O(7))-(318,O(7)),9:O(8)=6:RETURN
610 LINE (P(7),1)-(P(7),198),9:O(7)=Y:P(7)=X:O(8)=0
620 LINE (P(7)/5*O(8),O(7))-(P(7)/5*(O(8)+1),O(7)),15
630 LINE (320+(P(7)-320)/5*(O(8)+1),O(7))-(320+(P(7)-320)/5*O(8),O(7)),15
640 O(8)=O(8)+1:RETURN
650 RESTORE 660:FOR I=1 TO 8:READ XX(I),YY(I):NEXT:RETURN
660 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1
670 '[      0      ]
680 PALET 14,14:PALET 15,15:IF INT(RND(1)*9)=1 THEN P(8)=INT(RND(1)*10)+1
690 ON P(8) GOTO 190,260,310,350,380,440,480,560,590:RETURN
700 FOR I=0 TO 16 STEP 2:FOR J=0 TO 9:LINE (I*20,J*20)-STEP(20,0),16
710 LINE -STEP(-10,10),16:LINE -STEP(-20,0),16:LINE -(I*20,J*20),16:NEXT:NEXT
720 RETURN
730 '
740 '             MISS/GAME OVER
750 '
760 FOR I=0 TO 3:KANJI (X+I,Y),11,"ト゛カーン!!":NEXT:TALK "F2 ^DOKA'-X?"
770 M=M+1:IF M=10 THEN 800
780 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)<>0 THEN 1390
790 ROLL RND(1)*20-4,RND(1)*20-4:ROLL:GOTO 780
800 ROLL:PALET:FOR I=0 TO 3:KANJI (50+I,70),16,"GAME OVER":NEXT
810 A$="T200@406V14L8":PLAY A$,A$:B$="GG+AA+B4G407C06GE+FC4R4"
820 C$="F+FFFFFFEE+4":D$="G+GGGGGGG+4":PLAY B$,B$:PLAY C$,D$:I=0
830 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)<>0 THEN 1180
840 PALET 16,A(I):I=I+1:IF I=4 THEN I=0
850 GOTO 830
860 '
870 '             CLEAR/ENDING
880 '
890 FOR I=0 TO 3:KANJI (X,Y+I),15,"ヤッタセ゛!!":NEXT:TALK "F1 YAQTA +ZE-?"
900 R=R+1:IF R=10 THEN 960 ELSE IF R=1 THEN 920
910 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=1 THEN 1390 ELSE PALET15,RND(1)*16+1:GOTO910
920 CLS:ROLL:PALET:FOR I=6 TO 9:KANJI (I,80),16,"ウルトラ スーハ゜- すこ゛いせ゛!":NEXT
930 FOR I=0 TO 50:LINE (RND(1)*320,RND(1)*200)-STEP(5,15),15
940 LINE -STEP(-15,-10),15:LINE -STEP(20,0),15:LINE -STEP(-15,10),15
950 LINE -STEP(5,-15),15:NEXT:GOTO 970
960 CLS:ROLL:PALET:FOR I=0 TO 3:KANJI (20+I,80),16,"CONGRATULATION!!":NEXT
970 A$="06L2E.D.CL4EDG2AGED05BGA+2.06A+2.":T$="T120@3V15"
980 B$="06L2C.05B.AL406C05BB206CEC05BGEC+2.06C+2.":PLAY T$,T$,"T120@11V5"
990 C1$="02L8D04CA05CEA02CG04GB05DG01":C2$=C1$+"B02E04FA05CE02CG04GB05DE"
1000 C3$=C1$+"F02C04C+A05CE01F02C04C+A05CE":C$=C2$+C3$:PLAY A$,B$,C$
```

```
1010 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN PALET 16,RND(1)*16+1:GOTO 1010
1020 CLS:PALET:FOR I=7 TO 9:KANJI (I,70),16,"へぇ へぇ やっと ",74,"に ついた"
1030 KANJI (I,90),16,"で゛も なにか へんだ゛な .....":NEXT:RESTORE 1580:SCREEN 1,1,2
1040 WIDTH 40,20:FOR I=0 TO 16:READ Z$:FOR J=1 TO 20:LOCATE J*2-2,I
1050 COLOR ,VAL("&h"+MID$(Z$,J,1))+1:PRINT "  ":NEXT:NEXT:SCREEN 2,2,2:CLS
1060 FOR I=1 TO 50:SCREEN 2,2,2:SCREEN 1,1,1:FOR J=0 TO I:NEXT:NEXT
1070 LOCATE 0,17:PRINT "いきなり とうじ゛ょうの ハ゜ンクやろう  こいつのねらいは なんなんだ゛"
1080 PRINT "おはけ゛は うんめいは いかに!!   さらに つづ゛く"
1090 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 1090 ELSE 1180
1100 '
1110 '             SYOKI
1120 '
1130 CLEAR:DIM XX(8),YY(8),A(3),O(9),P(9),Q(9):SCREEN 2,2,2:CONSOLE 0,20,0,0
1140 RESTORE 1550:FOR I=0 TO 3:READ A(I):NEXT:BGM 1
1150 '
1160 '             TITLE
1170 '
1180 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,9:CLS:ROLL:ROLL ,100:PALET 14,9:PALET 16,9
1190 R=1:M=0:W=1:FOR I=0 TO 3:KANJI(30+I,35),14,"あ た っ ち ゃ だ゛ め よ":NEXT
1200 TALK "F1 A' TA'/ +CYA' DAMEYO-?":FOR I=0 TO 2:PALET 14,A(I):FOR K=0 TO 33
1210 ROLL ,1:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 3:KANJI (215+I,46),15,"Twin":NEXT
1220 TALK "F1 ^CU' +MYEX.":FOR I=0 TO 3:KANJI (40,95+I),16,"NORMAL MODE"
1230 KANJI (40,128+I),16,"KAITEN MODE":NEXT:PALET
1240 LOCATE 3,W*3+7:PRINT "*":LINE (25,W*30+72)-STEP(4,4),9,BF
1250 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=1 THEN 1390
1260 IF S=1 AND W=2 THEN W=1 ELSE IF S=5 AND W=1 THEN W=2 ELSE IF S=8 THEN 1310
1270 FOR I=14 TO 15:PALET I,RND(1)*16+1:NEXT:GOTO 1240
1280 '
1290 '             ROUND SELECT
1300 '
1310 FOR I=0 TO 2:KANJI (I,170),3,"ROUND SELECT MODE":NEXT
1320 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):FOR I=0 TO 2:KANJI (270+I,170),,STR$(R):NEXT
1330 LINE (286,170)-(306,186),9,BF:IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=1 THEN 1390
1340 IF S=1 AND R>0 THEN R=R-1 ELSE IF S=5 AND R<9 THEN R=R+1
1350 FOR I=14 TO 15:PALET I,RND(1)*16+1:NEXT:GOTO 1320
1360 '
1370 '             START
1380 '
1390 CLS:PALET16,9:IF R=0 THEN FOR I=35 TO 39:KANJI(I,50),,"SPACIAL STAGE":NEXT
1400 FOR I=20 TO 24:KANJI(I,80),,"ROUND",STR$(R),"  MISS",STR$(M)
1410 NEXT:ROLL:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:PALET 16,A(J):FOR K=0 TO 99:NEXT:NEXT
1420 NEXT:CLS:PALET:LINE (0,0)-(319,199),16,B:X=160:Y=99:K=INT(RND(1)*8)+1
1430 RESTORE 1560:FOR I=1 TO 8:READ XX(I),YY(I):NEXT
1440 FOR I=0 TO 8:READ O(I),P(I),Q(I):NEXT
1450 ON R+1 GOSUB 700,720,720,720,720,400,720,520,720,650
1460 T=0:C=10:FOR I=0 TO 9:LINE (X-I,Y-I)-(X+I,Y+I),6,B:NEXT
1470 A$="T140@8V1505L8DR8R8FR2R4T170DDDT14006C4"
1480 B$="T140@8V1504L8A05R8R8DR2R404T170AAAT14005A4"
1490 C$="T140@4V1302L8F01GG02AR801GGGGR8@804T170FFFT14005F4":PLAY A$,B$,C$
1500 FOR I=0 TO 10:LINE (X-I,Y-I)-(X+I,Y+I),9,B:NEXT
1510 FOR I=9 TO 0 STEP -1:LINE (X-I,Y-I)-(X+I,Y+I),9,B:NEXT:GOTO 40
1520 '
1530 '             DATA
1540 '
1550 DATA 8,16,8,9
1560 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
1570 DATA 0,0,5,0,0,0,0,0,8,0,0,8,0,0,1,9,3,1,0,0,0,99,160,0,0,1,0
1580 DATA88888A88888A888888,8888888A888A8888888,8888AA88A8A88AA8888
1590 DATA88A888AAAAAAA888A88,888AAAAAAAAAAAAA888,888FFFFFAAAFFFFF888
1600 DATA8888CFFFFFFFFFC8888,8888CCFFFCFFFCC8888,88888EEECCCEEE88888
1610 DATABB8888CEEEEEC8888BB,BBBB88CCEEECC88BBBB,DBBBBBBCCECCBBBBBBD
1620 DATADDBBBBBCCECCBBBBBDD,DDDBBBBBCCCBBBBBDDD,DDDDBBBBCCCBBBBDDDD
1630 DATADDDDBBBBBBBBBBBBDDDD,DDDDDBBBBBBBBBDDDDD
1640 '
1650 '    あたっちゃだ゛めよ Twin                                      H2.8.11
1660 '          for PC-6001mkIISR/PC-6601SR(Mr.PC)  Programing by ぶ゛ひ・あげ゛・ど゛ん
1670 '                                              Spacial Tanks M.B. & T.T.
1680 '
```


★こんにちは，影さん。お願いが一つあるんですけど。それは私の愛機である「ぴゅう太」を「A1ST」にする方法を教えてください。もしできたらラーメンライス好きなだけおごるから。(和歌山県那賀郡・磯　和弘15才)……【影：ぴゅう太を売ってA1STを買えば良い。】



PC-8001/mkII/8801/mkII/SR (N-BASIC)用

花火というよりも，これは対空砲火だ！

花火（はなび）

佐藤　秀継

内容

花火をひたすら避（さ）けるという，単純明快なゲームです。

遊びかた

[2][4][6][8]キーで“◆”を８方向に操作して，いきなり現れて（自分と同じ座標に現れることはないので安心してください），広がる花火に触れないよう逃げてください。一度ぶつかるとゲーム・オーバーで，[S]キーで再ゲームです。

また，点数は自分のＹ座標によって変わり（1～3点），中央にいるほど点が高く，上や下に行くほど低くなるので，なるべく中央にいたほうが良いでしょう。

コツは，斜め移動を使うことです。

最後に

最初は，タイトル画面やラウンドもあったのですが，プログラムを短くするためと，スピードを少しでも速くするためにカットしました。

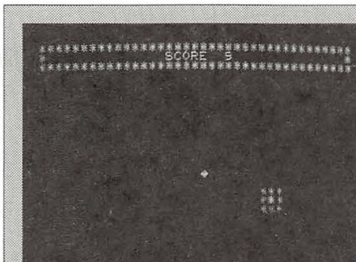
花火は，ライン文で描いているのですが，心配したほど，スピードものろくなりませんでした。

改良点としては，花火が突然現れたりせず，下から昇ってくるようにするなどでしょう。

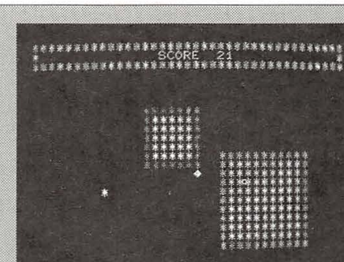
なお，N-80BASICで打ち込む場合は130,140行の“ ' ”をカットしてください。

参考

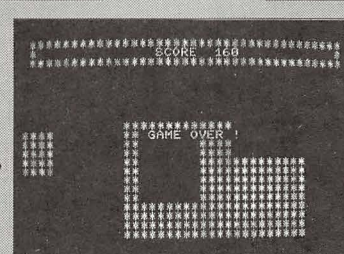
「ゼビウスのザカート」



◀《写真1》さあ，ただひたすらに君は花火をよけるのだぁ！



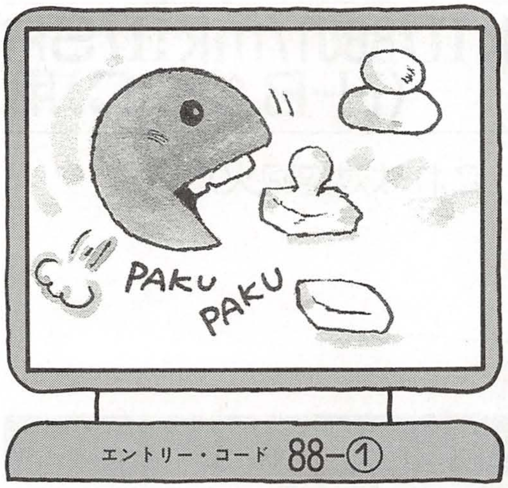
▲《写真2》つぎつぎと打ちあげられる花火の爆発に当たらないようにひたすら耐えましょう



▶《写真3》ぐおぉ，やられてしまった。花火はどんどん早くなっていくのでくるしー!!

花火のプログラム・リスト

```
100 ' *****  ﾊﾅﾋﾞ  ***** by . PIDE
110 PRINT CHR$(12):WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINT A-Z
120 X=19:Y=14:FOR L=1 TO 4:HS(L)=L*-2:NEXT L
130 'CMD SCREEN 2,0,6:CMD CLS 2
140 'FOR L=1 TO 50:CMD PSET(RND(1)*304+8,RND(1)*168+32):NEXT L
150 COLOR 1:LINE(0,0)-(37,2),"*",B:GOTO 290
160 LOCATE 15,1:COLOR 7:PRINT "SCORE ";S
170 FOR H=1 TO 4:COLOR H+1:HS(H)=HS(H)+1:HH=HS(H)
180 IF HH>0 THEN 210 ELSE IF HH<0 THEN 240
190 HX(H)=INT(RND(1)*38):HY(H)=INT(RND(1)*9)+10
200 IF ABS(X-HX(H))+ABS(Y-HY(H))<3 THEN 190
210 HX=HX(H):HY=HY(H):BEEP 1:BEEP 0
220 IF HH=7 THEN HS(H)=-2:LINE(HX-6,HY-6)-(HX+6,HY+6),CHR$(0),BF:GOTO 240
230 LINE(HX-HH,HY-HH)-(HX+HH,HY+HH),"*",B
240 NEXT H:IF PEEK(&HF302+X*2+Y*120)<>234 THEN 300
250 I0=INP(0):I1=INP(1):LOCATE X,Y:PRINT CHR$(0)
260 X=X+(I0=191)*(X<37)-(I0=239)*(X>0)+(I0=187)*(X<37)-(I0=235)*(X>0)
270 Y=Y+(I0=251)*(Y<23)-(I1=254)*(Y>4)+(I0=187)*(Y<23)+(I0=235)*(Y<23)
280 IF PEEK(&HF302+X*2+Y*120)<>0 THEN 300
290 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT "◇":S=S+(3-ABS(3-INT(Y/4))):GOTO 160
300 LOCATE 13,10:COLOR 6:PRINT " GAME OVER ! ";:BEEP:WAIT 4,8,255:RUN
```



PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

モチの好きなモンスター

PAC PAC MONSTER'S
（パック パック モンスターズ）

でんちゅう

◆ストーリー

ある日，町で大喰い大会がありまして，君はそれに参加することにした。しかし，その大喰い大会は変な競技方法で，右か左からもちがころがってきて，それを食べるものだった。さあ,トップをねらえ！

◆遊びかた

4キー，6キー（テンキー）を使って，左右に口を開けます。そして，左か右からランダムにふっとんでくる●（もち）を口に入れてやってください。LEVELがあがれば全体のスピードがだんだん速くなっていきます。がんばって食べてください。

ただし，注意すべき点が一つあります。なんと，もちが，自分の目の前で逆サイドにジャンプするのです。連チャンでくるときもあります。ジャンプしたらすぐ飛びこした方向に口を向けるのがコツです。なお，もちは10点，ジャンプされると，5点ずつ加算されます。

◆操作方法

4で左，6で右を向きます。テンキーの4と6じゃないと動きません。

◆アドバイス

基本的なコマンドしか使ってないので簡単だと思います。他の機種の移植も簡単ですし…。でも，クロックは8のほうがだんぜんもえます。クロック4でも，おもしろいですけど，クロック8がある人はクロック8でお楽しみください。ちなみに私の最高得点は，

クロック8…1,280点　LV68
クロック4…2,890点　LV134

です。ベーマガライターのみなさんは？

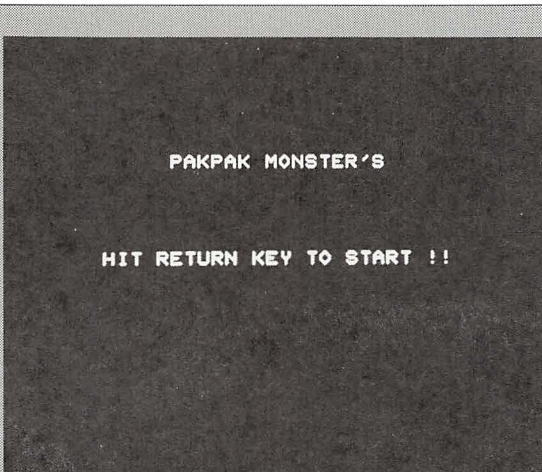
それとCMD PLAYとか取ればV1モードでも動くかも。

《第1表》変数表

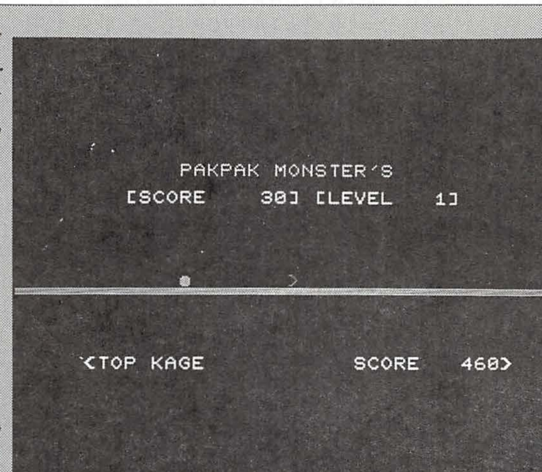
変数	内容
HS	ハイスコア
N$	トップのNAME
S$	自分のキャラ
P	スコア
L	レベル
E,W	玉の出発するX座標
CO,I	雑用カウンタ
DX	玉の増分
CH	キャラ番号　S$（CH）と使う
X	もちのX座標
A	もちのくる方向（1＝左，2＝右）

CHECKER FLAG

編：はい。このとおり簡単な改造でノーマルP88でも動きますよ(130行と390行のSR専用命令をとる)。
影：ここんとこ，やや88も元気がないみたいだね。どうしたんだろ？
編：投稿作品を見ると，どうも過去の作品の改良版というのが多いようですね。
影：この作品もそうだけど，88SRの特徴をいかした作品が少なくなってきたと思わないかい？
編：うん。他機種でもそんな感じです。プログラム・コンテスト中ですから，やっぱり力こぶの入った作品を掲載したいですね。
影：といってももう終わりですよ。



◀《写真1》これがタイトル画面です。リターン・キーを押すとすぐもちがころがってくるぞ



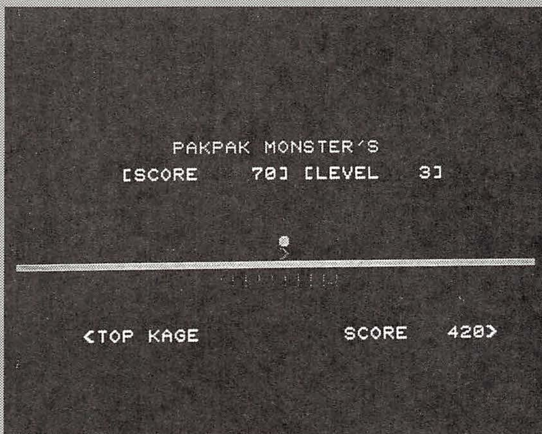
▶《写真2》左右からころがってくるもちを口を開けて食べまくるだけ

★影。かげ。カゲ。KAGE。影。かげ。カゲ。KAGE。影。かげ。カゲ。KAGE……うぉぉぉ……。(茨城県北茨城市・天災穂積15才)……【つぐ美：ここのところこんなのばっかりだわ，もう！編：私のも多いんですよ。いやですよね。Dr.D：わ，わしのはないかの。】

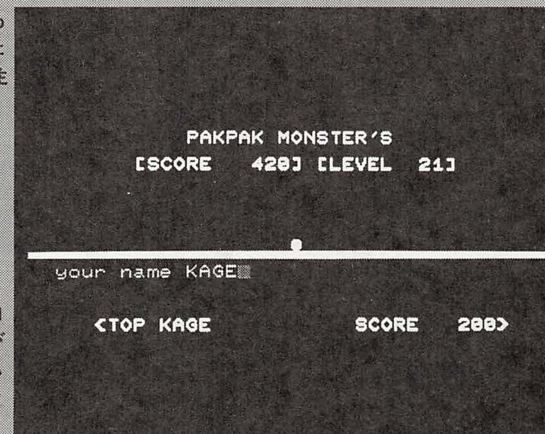
●参考
・おかしのPACPAC MONSTERS

・ミッキーマウスが玉子をとるゲームウオッチ（任天堂だっけ？）

★ ★



◀《写真3》ときどきもちがジャンプしてフェイントをかけるので注意

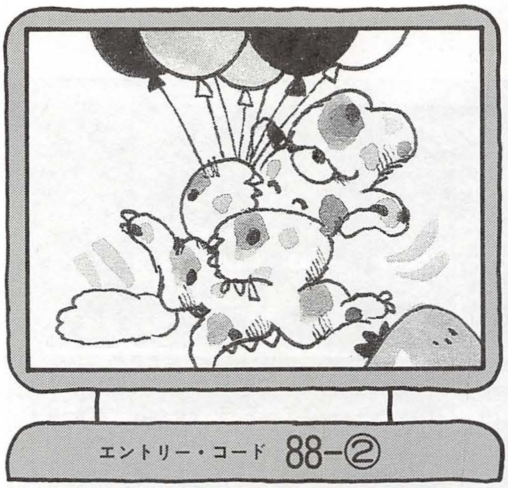


▶《写真4》ハイスコアをだすとネームが書けるので友達とハイスコアを競うとおもしろいぞ

PAC PAC MONSTER'Sのプログラム・リスト

```
100 ' --- 「 PAC PAC MONSTERS 」 --- Coara Soft No.2 Team . DENTYUU (デンチュウ) --
110 CLEAR:HS=100:N$="PC-8801 MH":DIM S$(3)
120 ' --[ SET ]-----------------------------------------------------------
130 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR 7:SCREEN 0,0:NEW CMD
140 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
150 P=0:L=0:E=39:W=1:CO=0:S$(1)=">":S$(2)="<":S$(3)="="
160 LOCATE 12,5:COLOR 6:PRINT"PAKPAK MONSTER'S"
170 ' --[ TITLE ]---------------------------------------------------------
180 LOCATE 6,12:COLOR 5:PRINT" HIT RETURN KEY TO START !!"
190 IF INKEY$<>"" THEN 190
200 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 200
210 LOCATE 6,12:PRINT SPC(27)
220 ' --[ GAME START ]----------------------------------------------------
230 CH=3:LINE(0,112)-(639,115),5,BF:A=INT(RND(1)*2)+1
240 IF A=1 THEN X=W:DX=1 ELSE X=E:DX=-1
250 IF A=1 AND L>30 THEN W=W+1:IF W>10 THEN W=10
260 IF A=2 AND L>30 THEN E=E-1:IF E<30 THEN E=30
270 LOCATE 8,7:COLOR 7:PRINT USING"[SCORE #####] [LEVEL ###]";P;L
280 LOCATE 5,19:PRINT USING"<TOP &              &  SCORE #####>";N$;HS
290 IF INP(0)=239 THEN CH=1
300 IF INP(0)=191 THEN CH=2
310 LOCATE 20,13:COLOR 2:PRINT S$(CH)
320 LOCATE X,13:PRINT" ":X=X+DX:LOCATE X,13:COLOR 4:PRINT"●"
330 IF X=20 THEN 380 ELSE FOR T=20 TO L STEP -1:NEXT T
340 IF X=19 THEN IF INT(RND(1)*7)+1<3 THEN GOSUB 430:X=22:A=2:BEEP 0
350 IF X=21 THEN IF INT(RND(1)*7)+1<3 THEN GOSUB 430:X=18:A=1:BEEP 0
360 GOTO 290
370 ' --[ ATARI HANTEI ]--------------------------------------------------
380 IF A=CH THEN LOCATE 20,13:COLOR 2:PRINT"=":BEEP 1:CO=CO+1:P=P+10:BEEP 0::::
::::IF CO=2 THEN CO=0:L=L+1:GOTO 230 ELSE 230
390 CMD PLAY "@43V14O6T255L8 C<BAGFED<CRCC2"
400 LOCATE 16,15:COLOR 2:PRINT"GAME OVER"
410 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:LOCATE 16,15:PRINT SPC(9):GOSUB 480:GOTO 130
420 ' --[ BALL JUMP (SUB) ]-----------------------------------------------
430 CMD PLAY "O4V15@14L64 CDEFG":COLOR 2:LOCATE 16,15:PRINT "!!!!!!!!!":COLOR 4
440 FOR I=0 TO 200-L*3:NEXT I:LOCATE  X,13:PRINT" ":LOCATE 20,12:PRINT"●"
450 FOR I=1 TO 300-L*3:NEXT I:LOCATE 20,12:PRINT" ":DX=-DX
460 FOR I=1 TO 200-L*3:NEXT I:LOCATE 16,15:PRINT SPC(9):RETURN
470 ' --[ HI SCORE INPUT (SUB) ]------------------------------------------
480 IF P>HS THEN HS=P ELSE RETURN
490 IF INKEY$="" THEN ELSE 490
500 LOCATE 2,15:LINE INPUT "your name ";N$
510 IF N$="" THEN N$="PC-8801 MH"
520 RETURN
530 ' --[ THANK YOU !!!  FOR INPUT THIS PROGRAM !! LET'S PLAY GAME !!! ]-----
```


★ふむふむ，「影さんのOF講座」によると，さりげない呉字は好感が持てるそうだ。よし，僕も来月号から注意してOFを書こう。(富山県西砺波郡・西村育弘14才)……【影：よし，では来月待ってるぞ。編：もう今月からやってますよ。影：えっ，どこに？】



エントリー・コード 88-②

PC-8801mkIISR以降(N88-BASIC V2モード)用

あの名作がPC-8801で再び
移植版

ふうせん

下垣　内泰

内　容

画面にある風船をすべてなくしてドアまでいけば面クリアです。全13面です。

遊びかた

テンキーで自分を動かします。風船にかさなってスペース・キーを押すと，風船を取ることができます。自分の持っている風船の数は，画面右に表示されます。

風船を持った数が三つ以上の場合は，自分は上にあがり，二つ以下の場合は下に落ちます。はしごは，風船の数に関係なく上下できます。

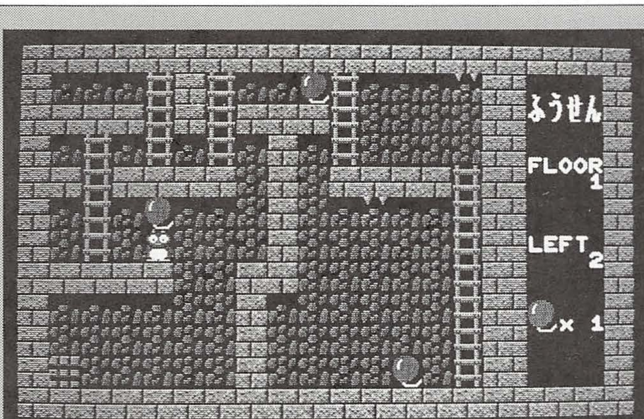
最後に

このゲームはMSXプログラム大全集1に載っていたものの移植で，本誌には載ったことがないとはいえ，同じアイデアなので，それ以外のところでMSX版よりこってみました。面クリアするとパスワードが表示されるので，つぎからはコンティニューできます。この場合，パスワードは大文字で入力してください。

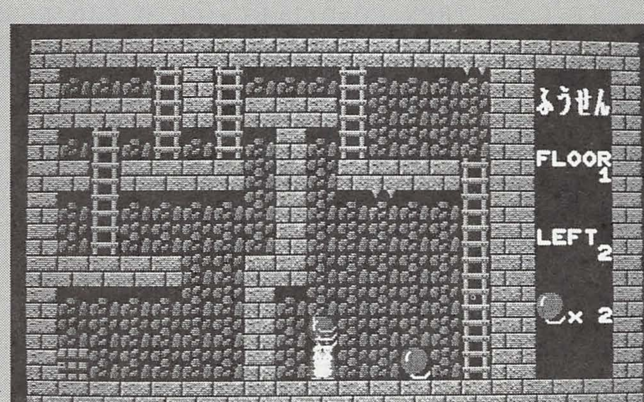
★　　★

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむふむ，覚えておるよ。MSXの「ふうせん」じゃろ。あれはおもしろい作品じゃったからな。
編：原作からの大きなパワーアップが採用の理由ですね。
Dr.D：とくにグラフィックがすばらしい。これでいっそうゲームに熱がはいるというものだ。ただアナログ・ディスプレイが必要じゃがね。
編：ベーマガもこれからどんどんアナログ専用のプログラムを載せていこうと思っています。ただあくまでもゲーム内容を優先していますのでデジタル族のかたもがんばってください。

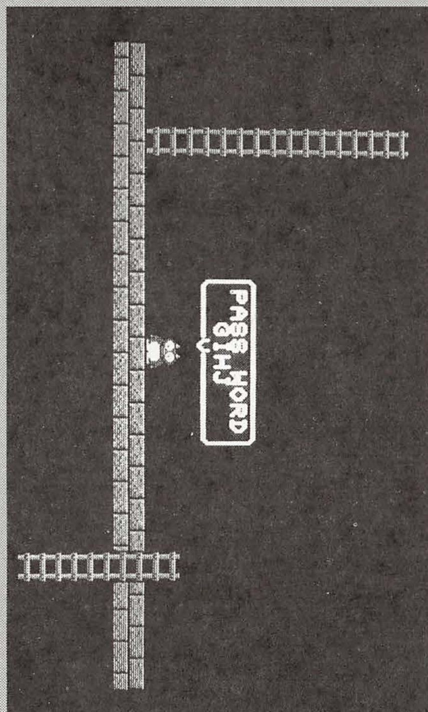


◀《写真１》固定画面の重力つきパズルゲームです。画面内のふうせんを全部割ればOK

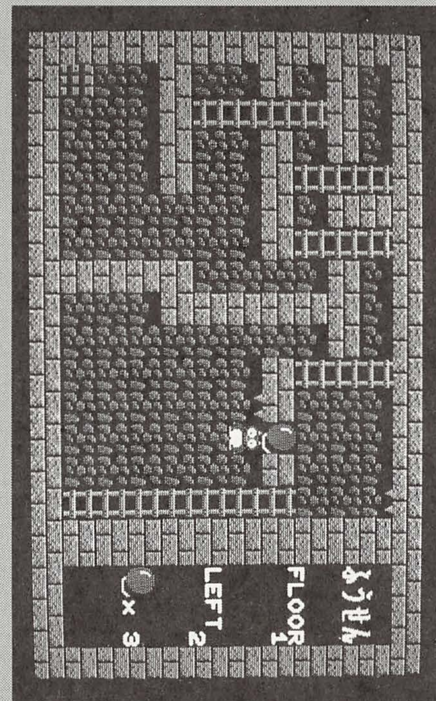


▶《写真２》ふうせんはいっぺんに何個でも持つことができます

★さあ私の名前を読める人がいるかな？発表は来月に載ったらうれしい。(東京都江東区・藤井　朗18才)……【影：むう，名字のつぎは名前ときたか。ズバリ“あきら”とみたぞ。つぐ美：どーしてわかるの？影：フッ，それは……。Dr.D：わしが教えたんじゃよ。】



▶《写真4》面をクリアするごとにパスワードがでるのでちゃんとひかえておこう



◀《写真3》しかし，三つ以上のふうせんを持つと上にあがっていきます

ふうせんのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:CLS 3:NEW CMD:DEFINT A-Z
20 DIM C0%(97),C1%(97),C2%(97),C3%(97),C4%(97),C5%(97),C6%(97),C9%(97),C10%(97),
M(15,11),A$(28)
30 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15:M(J,I)=1:NEXT J,I
40 '------------ キャラクタ テイキ゛ ------------------------------------------------
50 RESTORE 1200:FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 97:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
60 ON I GOSUB 70,80,90,100,110,120,130:NEXT J,I:GOTO 870
70 C0%(J)=A:RETURN
80 C1%(J)=A:RETURN
90 C2%(J)=A:RETURN
100 C3%(J)=A:RETURN
110 C4%(J)=A:RETURN
120 C5%(J)=A:RETURN
130 C6%(J)=A:RETURN
140 '----------- カ゛メン カク ---------------------------------------------------
150 M=2:GOSUB 840:CLS 3
160 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,J*176+4),C1%,PSET:NEXT I,J
170 FOR I=0 TO 9:PUT@(0,20+I*16),C1%,PSET:FOR J=0 TO 4:PUT@(480+J*32,20+I*16),C1
%,PSET:NEXT J,I
180 LINE (526,20)-(607,180),0,BF:PUT@(526,136),C5%,PSET
185 RESTORE 1755:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 3:PUT@(528+20*I+J,30),KANJI(VAL
("&H"+A$)),OR:NEXT J,I
```

```
190 GOSUB 840:CLS 1:RESTORE 1860:LOCATE 12,10:PRINT "WAIT A MOMENT"
200 FOR I=0 TO R:B=0:FOR J=1 TO 10:READ A$:FOR K=1 TO 14
210 A=VAL(MID$(A$,K,1)):M(K,J)=A:IF A=5 THEN B=B+1
220 NEXT K,J,I
230 R1=20:FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 13
240 ON M(X+1,Y+1)+1 GOSUB 250,270,280,290,300,310:NEXT X,Y:GOTO 330
250 PUT@(32+X*32,R1+Y*16),C0%,PSET
260 IF M(X+1,Y+(R1=4))=1 THEN LINE(32+X*32,R1+Y*16)-STEP(31,5),0,BF:RETURN ELSE
RETURN
270 PUT@(32+X*32,R1+Y*16),C1%,PSET:RETURN
280 PUT@(32+X*32,R1+Y*16),C2%,PSET:RETURN
290 PUT@(32+X*32,R1+Y*16),C3%,PSET:RETURN
300 PUT@(32+X*32,R1+Y*16),C4%,PSET:RETURN
310 PUT@(32+X*32,R1+Y*16),C5%,PSET:RETURN
320 '----------- メイン ------------------------------------------------------------
330 X=0:Y=0:F=0:FU=0:GOSUB 810
340 LOCATE 33,8:PRINT "FLOOR":LOCATE 33,13:PRINT "LEFT":GOSUB 860:GOTO 440
350 I1=INP(0):I2=INP(1):IF I1+I2=510 THEN 440
360 IF I2=127 THEN IF M=0 THEN 780 ELSE M=M-1:GOSUB 540:GOTO 190
370 X1=(I1=239)-(I1=191):Y1=(I2=254)-(I1=251)
380 IF Y1=1 THEN 400
390 IF (M(X+1,Y+1)=2 AND M(X+1,Y)=2) OR (F>2 AND M(X+1,Y)<>1) THEN 410 ELSE Y1=0
:GOTO 410
400 IF (M(X+1,Y+2)=2 AND M(X+1,Y+1)=2) OR (M(X+1,Y+2)<>1 AND F<3) THEN 410 ELSE
Y1=0
410 IF M(X+X1+1,Y+Y1+1)=1 THEN X1=0:Y1=0:GOSUB 530:IF F>0 THEN GOSUB 540
420 GOSUB 530:IF F>0 THEN GOSUB 540
430 X=X+X1:Y=Y+Y1
440 PUT@(32+X*32,20+Y*16),C6%,PSET:IF F>0 THEN PUT@(32+X*32,4+Y*16),C5%,PSET
450 GOSUB 560
460 IF M(X+1,Y+1)=2 THEN 500
470 IF (M(X+1,Y+2)=0 OR M(X+1,Y+2)=5) AND F<3 THEN GOSUB 600
480 IF M(X+1,Y)<>1 AND M(X+1,Y)<>2 AND M(X+1,Y)<>4 AND F>2 THEN GOSUB 620
490 GOSUB 560
500 IF M(X+1,Y+1)=3 AND FU=B THEN 660
510 GOTO 350
520 '----------- イト゛ウコ゛ ショリ -----------------------------------------------
530 R1=20:ON M(X+1,Y+1)+1 GOSUB 250,270,280,290,300,310:RETURN
540 R1=4:ON M(X+1,Y)+1 GOSUB 250,270,280,290,300,310:RETURN
550 '----------- ウセン トル -------------------------------------------------------
560 IF F>0 AND M(X+1,Y)=4 THEN F=0:GOSUB 540:GOSUB 860
570 IF INP(9)<>191 OR M(X+1,Y+1)<>5 THEN RETURN
580 M(X+1,Y+1)=0:F=F+1:FU=FU+1:GOSUB 860:IF F>2 THEN RETURN 470 ELSE RETURN
590 '----------- オチル & アカ゛ル ------------------------------------------------
600 R2=1:FOR I=0 TO 15 STEP 4:GOSUB 630:IF F>0 THEN GOSUB 640:GOSUB 540 ELSE GOS
UB 530
610 NEXT:Y=Y+1:RETURN
620 R2=-1:FOR I=0 TO -15 STEP -4:GOSUB 640:GOSUB 630:GOSUB 530:NEXT:Y=Y-1:RETURN
630 PUT@(32+X*32,20+Y*16+I+4*R2),C6%,PSET:RETURN
640 PUT@(32+X*32,4+Y*16+I+4*R2),C5%,PSET:RETURN
650 '----------- CLEAR -------------------------------------------------------------
660 GOSUB 840:CLS 3:IF R=12 THEN 1040
670 FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,136),C1%,PSET:NEXT:FOR I=0 TO 7:PUT@(30,I*16+8),C2%,
PSET:NEXT
680 FOR I=7 TO 11:PUT@(500,I*16+8),C2%,PSET:NEXT:PUT@(286,120),C6%,PSET:GOSUB 82
0
690 FOR I=1 TO 2:P(I)=RND(1)*25+65:NEXT:IF P(1)=P(2) THEN 690
700 FOR I=3 TO 4:P(I)=P(I-2)+R+1:IF P(I)>90 THEN P(I)=P(I)-26
710 NEXT:M$="|  "+CHR$(P(1))+CHR$(P(2))+CHR$(P(3))+CHR$(P(4))+"   |"
720 LOCATE 14,10:PRINT "┌─────────┐"
730 LOCATE 14,11:PRINT "|PASS WORD|"
740 LOCATE 14,12:PRINT M$
750 LOCATE 14,13:PRINT "└────v────┘"
760 IF INP(9)=191 THEN R=R+1:GOTO 150 ELSE 760
770 '----------- GAME OVER ---------------------------------------------------------
780 LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER"
790 IF INP(9)=191 THEN 880 ELSE 790
800 '----------- イロ ノ ショリ ----------------------------------------------------
810 LOCATE 12,10:PRINT STRING$(15,32)
820 RESTORE 830:FOR I=0 TO 7:READ C1,C2,C3:CMD PAL I,C1*64+C2*8+C3:NEXT:RETURN
830 DATA 0,0,0,2,1,0,3,3,0,4,4,0,0,4,0,0,0,0,2,0,0,5,5,5
```

★ベーマガ2月号169ページの写真4のところを良く見てみれば……スペルがちがうぞ！正確にはOH MY GOD！だぞー。(北海道三笠市・私立清住軍団高校20才)……【影：なになに169ページ？そこはPB-100のページだぞ。126ページのことだろ。編：影さん，1日中さがしてました。】

```
840 FOR I=0 TO 7:CMD PAL I,0:NEXT:RETURN
850 '---------- ﾊﾟﾗﾒｰﾀ -------------------------------------------------------
860 LOCATE 36,9:PRINT USING "##";R+1:LOCATE 36,14:PRINT USING "##";M:LOCATE 35,1
8:PRINT USING "x##";F:RETURN
870 '---------- TITLE --------------------------------------------------------
880 CLS 3:CMD PAL 0,6:CMD PAL 2,48:CMD PAL 1,3
890 LINE(149,35)-STEP(369,49),1,BF:LINE (127,24)-STEP(369,49),2,BF
900 RESTORE 1770:FOR I=0 TO 8:READ A$: LOCATE 8,I:PRINT A$:NEXT
910 S=0:LOCATE 14,18:PRINT "> START   ":LOCATE 15,19:PRINT "CONTINUE"
920 LOCATE 14,18+S:PRINT " "
930 IF INP(1)=254 OR INP(0)=251 THEN IF S=0 THEN S=1 ELSE S=0
940 LOCATE 14,18+S:PRINT ">"
950 IF INP(9)<>191 THEN 920 ELSE IF S=0 THEN 150
960 LOCATE 15,18:PRINT "PASS WORD":LOCATE 14,19:PRINT "   ****   "
970 FOR I=0 TO 100:I$=INKEY$:NEXT:FOR I=1 TO 4
980 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 980 ELSE P(I)=ASC(I$):IF P(I)<65 OR P(I)>90 THEN 980
990 LOCATE 16+I,19:PRINT I$:NEXT
1000 FOR I=3 TO 4:IF P(I-2)>P(I) THEN P(I)=P(I)+26
1010 NEXT:IF P(1)=71 AND P(2)=79 AND P(3)=79 AND P(4)=94 THEN GOSUB 840:CLS 3:GO
TO 1040
1020 IF P(1)<>P(2) AND P(3)-P(1)=P(4)-P(2) AND P(3)-P(1)<13 AND P(3)-P(1)>0 THEN
 R=P(3)-P(1):GOTO 150 ELSE GOTO 910
1030 '-----------------------------------------------------------------------
1040 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 19:PUT@(I*32,136+16*J),C1%,PSET:NEXT:FOR I=7 TO 11:
PUT@(500,I*16+8),C2%,PSET:NEXT I,J:GOSUB 810:CMD PAL 0,343
1050 FOR I=104 TO 0 STEP -1:PUT@(286,I),C5%,PSET:PUT@(286,I+16),C6%,PSET:LINE(28
6,I+31)-STEP(32,0),0:NEXT:CLS 2:GOSUB 840
1060 LINE (310,170)-STEP(150,20),6,BF:LINE (250,80)-STEP(100,100),3,BF
1070 FOR I=0 TO 180 STEP 10:X=COS(I/180*3.14)*50:LINE (X+300,80)-STEP(0,100),1:N
EXT
1080 FOR I=0 TO 1:CIRCLE (300,80+I*100),50,2+I,,,.2:PAINT (300,80+I*100),2+I:NEX
T
1090 FOR I=0 TO 100 STEP 3:CIRCLE (300,80+I),50,1,3.14,0,.2:NEXT:GOSUB 810
1100 FOR I=0 TO 100:FOR J=1 TO 2:ROLL 8:CMD PAL 0,511:LINE (250,182)-STEP(210-I,
-120+I),0,B,RND(1)*510-255:CMD PAL 0,256:ROLL -8:NEXT J,I
1110 CLS 2:FOR I=0 TO 100:LINE(320,I-4)-STEP(32,4),0,BF:CIRCLE(340,132),I/16*2,6
,,,.3:PUT@(320,I),C5%,PSET:PUT@(320,I+16),C6%,PSET:NEXT
1120 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS 3:RESTORE 1760:CMD PAL 0,0
1130 FOR I=1 TO 14:READ A$:A$(I)=A$:A$(I+14)=A$:NEXT
1140 A$(19)="L8D.C.":A$(20)="O4L9BO5L8C.O4L10G":A$(26)="L2CR4":J=0:K=0
1150 CMD PLAY "T100V12O4L4"
1160 FOR I=1 TO 26:CMD PLAY A$(I):GOSUB 1170:NEXT:GOTO 1160
1170 IF K=65 THEN RETURN ELSE IF K>11 AND J=1 THEN PRINT:J=0:RETURN ELSE J=1
1180 READ P$:K=K+1:LOCATE 12+(K<11)*4,24:PRINT P$:RETURN
1190 '---------- ｶﾍﾞ (C0%) -------------------------------------------------
1200 DATA 0020,0010,0000,0040,0300,00A0,0000,0000,1105,2070,8E1A,5880,0000,0000
1210 DATA CF0F,BCA8,1070,4003,0000,0000,5F57,FA51,00A8,0002,0000,0000,80BF,F403
1220 DATA 0040,0004,0000,0000,437F,AA57,0C00,0080,0000,0000,AB2A,54E5,1400,0000
1230 DATA 0000,0000,5715,A0F2,2800,0000,0000,0000,8B00,44EA,1400,3800,0000,0000
1240 DATA 4504,5756,801B,A800,0000,0000,E02B,BE28,0054,4001,0000,0000,D15F,BD00
1250 DATA 0220,40C1,0000,0000,AB2E,FED9,1450,0002,0000,0000,1F5F,FDAA,2020,0001
1260 DATA 0000,0000,852A,FA51,1010,0002,0000,0000,0014,5401,0000,0000,0000,0000
1270 '---------- ﾚﾝｶﾞ (C1%) ------------------------------------------------
1280 DATA 0020,0010,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF,7FF8,FF9F,FF7F,FEFF,0080,0100
1290 DATA 86E7,E701,F97F,F8FF,0080,0100,80E7,0707,7F78,F8FF,0080,0100,7880,311E
1300 DATA 9F7F,FEF9,0080,0100,06E6,BF79,FF7F,C8E7,0080,0100,06FE,8F01,F979,70FE
1310 DATA 0080,0100,F9FF,FFE7,0660,0018,0080,0100,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF
1320 DATA FFCF,3FFC,FCFF,FFFF,0300,0000,0F03,00D8,F0FF,FFFF,0300,0000,8F03,8CCF
1330 DATA F0FD,FFF7,0300,0000,BF19,EC03,60FE,73FC,0300,0000,6378,6118,9CE7,9EFF
1340 DATA 0300,0000,0F66,03F8,F09F,FCE7,0300,0000,8F07,1FFE,F0F9,E0C1,0300,0000
1350 '---------- ﾊｼｺﾞ (C2%) -------------------------------------------------
1360 DATA 0020,0010,800C,9001,000F,E001,0000,0000,800C,9001,000F,E001,0000,0000
1370 DATA FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,0000,0000,0000,0000,7F37,ECFE,0000,0000,FF3F,FCFF
1380 DATA 0000,0000,0000,0000,800C,9001,000F,E001,0000,0000,800C,9001,000F,E001
1390 DATA 0000,0000,800C,9001,000F,E001,0000,0000,800C,9001,000F,E001,0000,0000
1400 DATA 800C,9001,000F,E001,0000,0000,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,0000,0000,0000,0000
1410 DATA 7F37,ECFE,0000,0000,FF3F,FCFF,0000,0000,0000,0000,800C,9001,000F,E001
1420 DATA 0000,0000,800C,9001,000F,E001,0000,0000,800C,9001,000F,E001,0000,0000
1430 '---------- ﾄﾞｱ (C3%) --------------------------------------------------
1440 DATA 0020,0010,9F3F,FEF3,9F3F,FEF3,0000,0000,9861,0633,1F7E,F8C3,0000,0000
1450 DATA 98C1,0633,1FFE,F8C3,0000,0000,98C1,0633,1FFE,F8C3,0000,0000,FFFF,FFFF
1460 DATA 0000,0000,0000,0000,AAA2,8AAA,0000,0000,0000,0000,55D5,5555,0000,0000
1470 DATA 0000,0000,98C1,0633,1FFE,F8C3,0000,0000,98C1,0633,1FE6,F8C3,0000,0000
1480 DATA 98C1,0633,1FFE,F8C3,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,AAA2,8AAA
1490 DATA 0000,0000,0000,0000,55D5,5555,0000,0000,0000,0000,98C1,0633,1FFE,F8C3
1500 DATA 0000,0000,98C1,0633,1FFE,F8C3,0000,0000,9FFF,FEF3,18C0,0003,0000,0000
1510 '---------- ﾄｹﾞ (C4%) --------------------------------------------------
1520 DATA 0020,0010,100F,100F,E00F,E00F,0000,0000,2006,2006,C007,C007,0000,0000
1530 DATA 4002,4002,8003,8003,0000,0000,0001,0001,8001,8001,0000,0000,0000,0000
1540 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,BF2A,54E5,1400,0000
1550 DATA 0000,0000,7F15,A0F2,2800,0000,0000,0000,9F00,7CEA,1400,3800,0000,0000
1560 DATA C51F,FF56,801B,A800,0000,0000,E07F,FE29,0054,4001,0000,0000,D37F,FDC1
1570 DATA 0220,40C1,0000,0000,BF7E,FEDB,1450,0002,0000,0000,3F7F,FDAB,2020,0001
1580 DATA 0000,0000,953A,FA53,1010,0002,0000,0000,0014,5401,0000,0000,0000,0000
1590 '---------- ﾌｳｾﾝ (C5%) -------------------------------------------------
1600 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,7F00,00F8,0000,0000,0000,0000,FF07,80FF
1610 DATA 6000,0000,6000,0000,FF1F,E0FF,8001,0000,8001,0000,FF3F,F0FF,0003,0000
1620 DATA 0003,0000,FF3F,F8FF,0003,0000,0003,0000,FF7F,F8FF,0003,0000,0003,0000
1630 DATA FF7F,F8FF,0000,0000,0000,0000,FF7F,F0FF,0000,0000,0000,0000,FF3F,F0FF
1640 DATA 0000,0000,0000,0000,FF3F,E0FF,0000,0000,0000,0000,FF1F,C0FF,0000,0000
1650 DATA 0000,0000,FF0F,00FE,0000,0200,0000,0200,FF03,02F8,0000,0E00,0000,0E00
1660 DATA 7F00,0E80,1C00,3800,1C00,3800,1C00,3800,0700,E0FF,0700,E0FF,0700,E0FF
1670 '---------- ｼﾞﾌﾞﾝ (C6%) ------------------------------------------------
1680 DATA 0020,0010,2000,0008,3000,000C,0000,0000,7000,001C,7800,001E,0000,0000
1690 DATA 0000,0000,FF03,C0FF,FF03,C0FF,F800,001F,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FE03,C07F
1700 DATA FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,FE03,C07F,CF1F,F8F3,FF1F,F8FF,F800,001F,FF0F,F0FF
1710 DATA FE0F,F07F,0000,0000,FF03,C0FF,F803,C01F,C001,8003,3F0E,70FC,FF0F,F0FF
1720 DATA 3F00,00FC,C03F,FC03,FF3F,FCFF,7F00,00FE,FF7F,FEFF,FF7F,FEFF,FF01,80FF
1730 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF01,80FF,FFDF,FBFF,FFDF,FBFF,FF01,80FF,FFDF,FBFF
1740 DATA FF1F,F8FF,7F00,00FC,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FE0F,F07F,FE0F,F07F,0000,0000
1750 '---------- ｲﾛｲﾛﾅ DATA -------------------------------------------------
1755 DATA 2455,2426,243B,2473
1760 DATA O5L4CO4G.,R16O5C,O4GL8O5C.,O4B.O5L10C,O4L8B.L4G,L8A.L10G,L8G.L4E,L8D.E
.,L10GL6A,L4GL8A.,L11DCD,L3ER16,L11DEDR,O4L11CDEFGAB
1770 DATA ,,,"  ╭╮  ╭──╮ ╭╮╭╮ ╭╮ "
1780 DATA    "  ││  ╰──╯╭╯╰╮ ││ "
1790 DATA    "  ╰╯  ╰─╮│╰╮╭╯ ││ "
1800 DATA    "╭││╮    ││ ││╰╯ ││─╮"
1810 DATA    "│╭││   ╭│ │╰──╮ │││╮"
1820 DATA    "╰──╯   ╰╯ ╰───╯ ╰╯─╯","                    END."
1830 DATA ,,,,,,,,STAFF,,,,PROGRAM,MUSIC COMPOSE,CHRACTOR DESIGN,ROUND DESIGN,,Y
.SHIMOGOUCHI,,,,
1840 DATA ADVAISE & TESTPLAY,,T.ISHIDA,M.TOKUYAMA,T.MIZUTUGU,M.KIYOTOU,M.SHIMOYA
MA,K.KAWAMURA,,,,SPESIAL THANKS,,T.ISHIDA,,,,,,,,,,,,,PRESENTED BY,Y.SHIMOGOUCHI
,,,,,
1850 '---------- ROUND DATA ---------------------------------------------------
1860 DATA 00021200520004,11121211120000,02020201020000,12111101011112,0200000100
4002,02050001000002,11110011000002,00000010000002,00000010000002,30000010000502
1870 DATA 05552000014000,11112000000000,25412000000000,20012000000000,2501200000
0000,20012000000000,11012000000005,00002000000005,00000500000005,55555100003010
1880 DATA 01111114000003,21110110050210,25010000111210,21010110104210,2155511110
0210,25111120502205,25400121111111,22010120000024,11100021111120,50005111111125
1890 DATA 30404004410040,11010100010000,05510000010000,01115111515050,0101011100
0000,50555101015110,11111100015100,42440151011100,02225101110500,52115051500000
1900 DATA 30000421204210,11000025202255,41510111111111,05001015020044,0105050002
0000,04111111120050,00420000120000,00021100110010,00020401011100,00025050500005
1910 DATA 30040404040400,10005550555000,10055555555500,10055555555500,1005555555
5500,10055555555500,10005555555000,10000555550000,10000055500000,10000005000000
1920 DATA 05001014201000,11125500200000,24021101101500,22111411401110,2202002100
5000,01120020001010,11120020011511,41310010111010,00001100102000,55050055152225
1930 DATA 05001104502452,15555520102002,01111201112002,00204100100051,5025001145
1110,10211501010222,10131101000522,10000100011125,00000401051422,50505501011052
1940 DATA 52554004200000,12110112205500,50415111111110,11010100410000,5501505031
0110,11041111140012,04222004150512,00222000100112,02201150101542,51015555551522
1950 DATA 04000001300005,10250501110120,15211101125520,55105051521125,1152111412
5211,50020000111224,11111110125120,50050000125010,11110100025000,50005500121015
1960 DATA 00000042104200,11011102000210,55555102050210,11111102010150,3425410001
1100,52250101100100,11110101555000,04200501111110,22225501502420,51521001115220
1970 DATA 00242041202200,55222000202010,11111510201010,25040110301105,2122000111
0501,24005105055114,20055101111405,01011410421252,50101050221222,15555511520210
1980 DATA 05011311000142,11555014000002,25110150000002,20415522200012,2001111110
0012,20050505001100,05011111101251,01512404114211,01112250000205,00552111002522
```


★影さん，つぎはDEMPAで最も高いパソコンを壊してください。(福島県いわき市・五十嵐 教彦12才)……【影：うーん，どれが高いかな？TOWNS, 88MC, X68Kと並べてみるとX68Kが88MCより少し高いか。では……。つぐ美：ちがうわよ値段よ値段。編：そういう問題？】



PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用

きれいな町にお引つ越し

市長戦線（しちょうせんせん）

山本　拓郎

■内容

2人用の都市開発ゲームです。1～5年の間に，どれだけ町を発展させられるか競います。

■遊びかた

RUN後，しばらく待つと名前と何年やるのか聞いてくるので入力してください。そしてゲーム・スタートです。

まず0～7で建物を選びます。このとき9を選ぶと，つぎの人にかわります。カーソルは[2]，[4]，[6]，[8]キーで動かしてスペース・キーでその場所に建設します。もし，発電率が100%だと建物は建設できません。発電所を建ててください。

■イベント

○**春**……**引っ越し**：支持の高いほうへ人口が移動します。

○**夏**……**災害**：火災，交通事故，公害病，地震が起ります。それぞれ発電，渋滞，公害に関係しています。地震はランダムです。

○**秋**……**攻撃**：相手の町をミサイルなどで攻撃できます！（しかしミサイルは高い）うわさを選ぶと相手の町に悪いうわさを流し，支持を落とします。

○**冬**……**税金**：税金を0～50の間で徴収できます。しかし，その分支持がさがります。

■最後に

このゲームのお金の単位は“h”で，ハウスと読みます。1hで1件の家が建つという意味のとても大きなお金です。

言い忘れましたが，メッセージを進めるときはスペース・キーを押してください。

さあ！Bone Soft第1作目“市長戦線”を楽しんでください。

●**参考**

・シムシティー

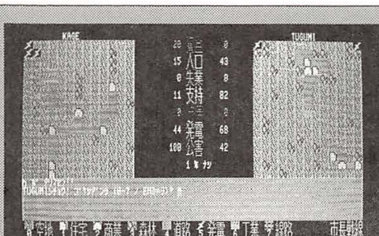
・FRONTIER(ベーマガ　1990年6月号)

★

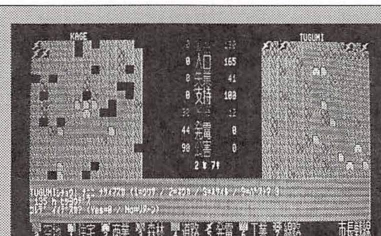
★　　　★

《第1表》ユニットの説明

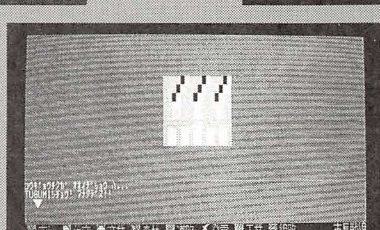
建築物	資金	人口	失業	支持	渋滞	発電	公害	備考
空地	−15	……	……	……	……	……	……	穴を埋めたり，建物を壊したり
住宅地	−5	+10	+10	+3	+10	+10	……	人口を増やす
商業地区	−15	……	−10	+2	+10	+10	+2	失業者を減らす
森林	−3	……	……	+3	……	……	−10	公害を減らす
道路	−3	……	……	+3	−10	+2	+2	渋滞を減らす
発電所	−15	……	−1	+2	+1	−99	+10	発電率を下げる
工業地区	−8	……	−10	+2	+10	+20	+10	失業者を減らす
線路	−15	……	……	+5	−15	+5	……	渋滞を減らす



◀《写真1》2人用の都市開発ゲーム。どれだけうまく町を発展させられるかを競います



◀《写真2》春夏秋冬それぞれにイベントが用意されています



◀《写真3》最初に決めた何年間かがすぎると各賞が発表されます



◀《写真4》各賞の発表が終わると今までの人口の動きがグラフとなってでてきます

★紙をのりずけしようとして，ウナコーワをぬったのは，私だけではないはずだ。(秋田県雄勝郡・大根KID18才)……【影：何を隠そう私も昔アンメルツよこよこなるもので発送用の封筒を閉じていたことがある。編：本当ですか影さん。影：だってノリなかったんだもん。】

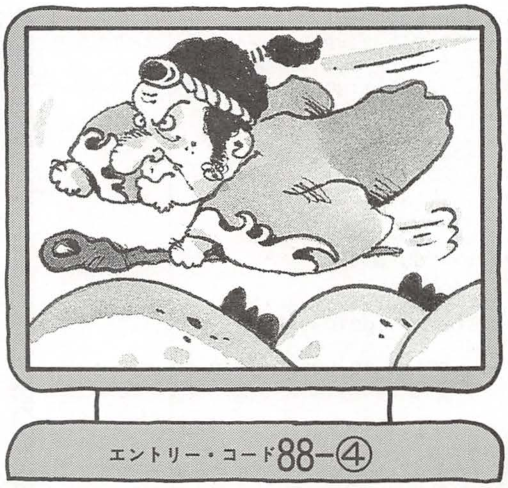
```
10 '--------------====== ｼｮｷ ｾｯﾃｲ  ===========-----------
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):WIDTH 80,25:NEW CMD:CLS 3:CMD PLAY "t250"
30 CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DIM MP(2,12,16),C%(416),W(33):COLOR 7
40 LOCATE 28,6:PRINT "Programmed By BoneSoft":LOCATE 35,8:PRINT "1990年9月"
50 LOCATE 32,12:PRINT "Si Tyo Sen Sen":LOCATE 32,16:PRINT "Wait a minute..."
60 FOR I=1 TO 2:P(I,1)=150:P(I,4)=-30:P(I,7)=180:NEXT
70 FOR I=1 TO 4:READ K$(I),I$(I):NEXT:K=1:T=1:N=1
80 FOR I=0 TO 7:FOR Y=1 TO 8:READ A$:FOR X=1 TO 16
90 PSET(X,Y),VAL(MID$(A$,X,1)):NEXT X,Y
100 GET@(1,1)-(16,8),C%(I*52):NEXT I:CLS 2
110 FOR I=0 TO 33:READ W$:W(I)=VAL("&H"+W$):NEXT I
120 FOR I=0 TO 3:READ MU$(I):NEXT I
130 FOR I=1 TO 7:READ T$(I):FOR O=1 TO 7:READ B(I,O):NEXT O,I
140 FOR I=1 TO 2:FOR X=1 TO 12:FOR Y=2 TO 16:MP(I,0,1)=5:F(I,5)=1
150 IF RND(1)>.92 THEN MP(I,X,Y)=3:FOR O=1 TO 7:P(I,O)=P(I,O)+B(3,O):F(I,3)=F(I,
3)+1:NEXT O
160 IF RND(1)>.98 THEN MP(I,X,Y)=1:FOR O=1 TO 7:P(I,O)=P(I,O)+B(1,O):F(I,1)=F(I,
1)+1:NEXT O
170 NEXT Y,X,I:LOCATE 0,24:FOR I=0 TO 20:PRINT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
180 '--------------======  ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ  ===========----------
190 CLS 3:CONSOLE 17,5:LINE(0,136)-(639,175),1,BF
200 FOR I=0 TO 6:COLOR ,,,(I MOD 4)+2 :PUT(304,4+I*16),KANJI(W(I*2+4))
210 PUT(320,4+I*16),KANJI(W(I*2+5)):NEXT:GOSUB 340
220 COLOR 6,,,6:FOR I=0 TO 7:PUT(4+I*64,176),C%(I*52):LOCATE I*8,23:PRINT I
230 PUT(24+I*64,176),KANJI(W(I*2+18)):PUT(40+I*64,176),KANJI(W(I*2+19)):NEXT I
240 COLOR ,,,7:FOR I=0 TO 3:PUT(576+I*16,176),KANJI(W(I)):NEXT I
250 FOR I=1 TO 2:FOR X=0 TO 12:FOR Y=1 TO 16
260 PUT(X*16+I*432-432,Y*8),C%(MP(I,X,Y)*52):NEXT Y,X,I
270 CLS:COLOR 7:FOR I=1 TO 2
280 PRINT I;"ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ﾅﾏｴﾊ";:INPUT N$(I)
290 IF LEN(N$(I))>10 OR N$(I)="" OR N$(1)=N$(2) THEN CMD PLAY MU$(1):GOTO 280
300 NEXT
310 INPUT "ﾅﾝ年 ﾔﾘﾏｽｶ (1-5)";VT:IF VT<1 OR VT>5 THEN 310
320 CLS:FOR I=1 TO 2:PRINT N$(I):NEXT:PRINT VT;"年":GOSUB 440:IF A=0 THEN 270
330 LOCATE 9,0:PRINT N$(1):LOCATE 63,0:PRINT N$(2):GOTO 480
340 '--------------======   ｽﾃｰﾀｽ   ===========----------
350 FOR I=1 TO 2:FOR O=1 TO 3:IF P(I,3)>P(I,2) THEN P(I,3)=P(I,2)
360 IF P(I,O)>30000 THEN P(I,O)=30000 ELSE IF P(I,O)<0 THEN P(I,O)=0
370 COLOR O+1:LOCATE 32+I*11-11,O*2-1:PRINT USING "#####";P(I,O):NEXT
380 IF P(I,4)>100 THEN P(I,4)=100 ELSE IF P(I,4)<0 THEN P(I,4)=0
390 COLOR 5:LOCATE 32+I*11-11,7 :PRINT USING "  ###";P(I,4)
400 FOR O=5 TO 7:IF P(I,O)>100 THEN P(I,O)=100 ELSE IF P(I,O)<0 THEN P(I,O)=0
410 COLOR O-3:LOCATE 32+I*11-11,O*2-1:PRINT USING "  ###";P(I,O):NEXT
420 COLOR 5:LOCATE 37,15:PRINT USING "## 年 &&";T;K$(K)
430 NEXT:COLOR 7:RETURN
440 '--------------====== YES or NO  ===========----------
450 PRINT "ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ? (Yes=0 / No=ﾘﾀｰﾝ)"
460 A$=INKEY$:IF A$="0" THEN A=1:RETURN
470 IF A$=CHR$(13) THEN A=0:RETURN ELSE 460
480 '--------------======    ﾒｲﾝ    ===========----------
490 CLS:GOSUB 740
500 CMD PLAY MU$(0):X=6:Y=8
510 PRINT N$(N);"ｼﾁｮｳ! ｺﾞｹｯﾀﾞﾝｦ (0-7 / END=9)";:INPUT Q:IF Q=9 THEN 670
520 IF Q<0 OR Q>7 THEN CMD PLAY MU$(1):GOTO 510 ELSE IF Q=0 THEN 540
530 PRINT:PRINT "< ";T$(Q);" >    *";-B(Q,1);"h *":GOSUB 550:GOTO 510
540 PRINT:PRINT "< ｾｲﾁ >   * 5 h *":GOSUB 550:GOTO 510
550 '--------------======   ｶｿｰﾙ   ===========----------
560 PRINT:PRINT "ﾄﾞｺﾆ ｼﾏｽｶ? (2,4,6,8 / ｹｯﾃｲ=ｽﾍﾟｰｽ / END=ﾘﾀｰﾝ)"
570 LOCATE X*2+N*54-54,Y:PRINT "▼":FOR I=0 TO 300:NEXT
580 LOCATE X*2+N*54-54,Y:PRINT "  ":IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:RETURN
590 XX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):YY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
600 IF X+XX<0 OR X+XX>12 OR Y+YY<1 OR Y+YY>16 THEN 570
610 X=X+XX:Y=Y+YY:IF INP(9)<>191 THEN 570
620 IF Q=0 AND MP(N,X,Y)<>0 AND P(N,1)>4 THEN W=MP(N,X,Y):P(N,1)=P(N,1)-5:FOR I=
2 TO 7:P(N,I)=P(N,I)-B(W,I):NEXT:F(N,W)=F(N,W)-1:PUT(X*16+N*432-432,Y*8),C%(.0),P
SET:MP(N,X,Y)=0:CMD PLAY MU$(2):GOSUB 340:GOTO 570 ELSE IF Q=0 THEN 660
630 IF P(N,1)<-B(Q,1) THEN CMD PLAY MU$(1):CLS:PRINT "h ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ!!":RETURN
640 IF P(N,6)>99 AND Q<>5 THEN CMD PLAY MU$(1):CLS:PRINT "ﾊﾂﾃﾞﾝｼｮ ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ!!":RE
TURN
650 IF MP(N,X,Y)=0 THEN FOR I=1 TO 7:P(N,I)=P(N,I)+B(Q,I):NEXT:F(N,Q)=F(N,Q)+1:P
UT(X*16+N*432-432,Y*8),C%(Q*52),PSET:MP(N,X,Y)=Q:CMD PLAY MU$(3):GOSUB 340:GOTO
·570
660 CMD PLAY MU$(1):GOTO 570
670 '--------------======   ｹｯｻﾝ   ===========----------
680 P(N,4)=P(N,4)-P(N,5)-P(N,7)+60:P(N,2)=P(N,2)+P(N,4)/10-5
690 P(N,3)=P(N,3)+P(N,4)/10-5
700 P(N,1)=P(N,1)+P(N,2)-P(N,3):IF P(N,2)>F(N,1)*20 THEN P(N,2)=F(N,1)*20
710 E(N,T,K)=P(N,1)+P(N,2)
720 N=N+1:IF N=3 THEN K=K+1:N=1:IF K>4 THEN K=1:T=T+1:IF T>VT THEN 1070
730 GOSUB 340:CLS:IF N=1 THEN 480 ELSE 500
740 '--------------======   ｲﾍﾞﾝﾄ   ===========----------
750 PRINT K$(K);"ﾉｲﾍﾞﾝﾄ < ";I$(K);" >":BEEP
760 ON K GOSUB 770,790,850,970:RETURN
770 D=P(1,4)-P(2,4):P(1,2)=P(1,2)+D:P(2,2)=P(2,2)-D:GOSUB 340
780 LOCATE 0,19:PRINT ABS(D);"ﾆﾝ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｼﾀ!!":GOSUB 1050:RETURN
790 FOR D=1 TO 2:PRINT N$(D);"ｼﾁｮｳ..."
```


★このページのウラにOFの投稿者は，１万年後に私のかけたのろいによりこの世から消滅するのだっ！ムヒョヒョヒョ……。(和歌山県那賀郡・我，永遠に氷をアイス17才)……【影：１万年後に消滅ということは9999年間は消滅しないということか？】

```
800 IF P(D,6)>50+RND(1)*20 THEN PRINT "ｶｻｲﾃﾞｽ!!":R=95:GOSUB 1010
810 IF P(D,5)>10+RND(1)*20 THEN PRINT "ｺｳﾂｳｼﾞｺｶﾞ ｵｺｯﾃｲﾏｽ!!":P(D,2)=P(D,2)-5
820 IF P(D,7)>10+RND(1)*20 THEN PRINT "ｺｳｶﾞｲﾋﾞｮｳｶﾞ ﾊｯｾｲｼﾏｼﾀ!!":P(D,2)=P(D,2)-5
830 IF RND(1)>.5 THEN PRINT "ｼﾞｼﾝｶﾞ ｵｺﾘﾏｼﾀ!!":FOR I=0 TO 5:ROLL 1:ROLL -1:NEXT:R
=95:GOSUB 1010
840 GOSUB 1040:GOSUB 340:CLS:NEXT:RETURN
850 FOR M=1 TO 2:D=M+1:IF D=3 THEN D=1
860 PRINT:PRINT N$(M);"ｼﾁｮｳ! ﾅﾆﾆ ﾅｻｲﾏｽｶ (1=ｳﾜｻ / 2=ﾎｳｶ / 3=ﾐｻｲﾙ / 9=ﾊﾟｽ)";
870 INPUT Q:IF Q=9 THEN 960
880 IF Q<1 OR Q>3 THEN CMD PLAY MU$(1):GOTO 860
890 PRINT Q^Q*5;"h ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ":GOSUB 440:IF A=0 THEN 860
900 IF P(M,1)<Q^Q*5 THEN CMD PLAY MU$(1):PRINT "h ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ":GOTO 860
910 P(M,1)=P(M,1)-Q^Q*5
920 ON Q GOTO 930,940,950:GOTO 960
930 PRINT "ﾜﾙｲ ｳﾜｻｦ ﾅｶﾞｼﾏｽ!!":P(D,4)=P(D,4)-RND(1)*99:GOSUB 340:GOTO 960
940 PRINT "ﾎｳｶ ｼﾏｽ!!!!":R=95:GOSUB 1010:GOSUB 340:GOTO 960
950 PRINT "ﾐｻｲﾙ ﾊｯｼｬ!!!!!!":FOR I=0 TO 20:ROLL 1:ROLL -1:NEXT:R=80:GOSUB 1010:GO
SUB 340
960 CLS:NEXT:RETURN
970 FOR M=1 TO 2
980 PRINT:PRINT N$(M);"ｼﾁｮｳ! ｲｸﾗ ﾖｳｷｭｳ ｼﾏｽｶ (0-50)";:INPUT Q
990 IF Q<0 OR Q>50 THEN CMD PLAY MU$(1):GOTO 980
1000 P(M,1)=P(M,1)+Q:P(M,4)=P(M,4)-Q:NEXT:GOSUB 340:CLS:RETURN
1010 FOR Y=1 TO 16:FOR X=0 TO 12
1020 IF RND(1)*100>R THEN W=MP(D,X,Y):FOR I=2 TO 7:P(D,I)=P(D,I)-B(W,I):NEXT:F(D
,W)=F(D,W)-1:MP(D,X,Y)=8:LINE(X*16+D*432-432,Y*8)-(X*16+D*432-417,Y*8+7),0,BF
1030 FOR I=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I,X,Y:RETURN
1040 '-------------------- ｽﾍﾟｰｽ ｵｼﾀ? ====================
1050 PRINT "  ▼";
1060 IF INP(9)<>191 THEN 1060 ELSE CLS:RETURN
1070 '--------------------- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ    ====================
1080 LINE(0,0)-(639,135),4,BF:CONSOLE 0,20:CLS:CONSOLE 17,5:CLS
1090 PRINT VT;"年ｶﾝ ｺﾞｸﾛｳｻﾏ!!":PRINT "ﾃﾞﾊ ﾏｽﾞ ｶｸｼｮｳﾉ ﾊｯﾋﾟｮｳﾃﾞｽ":GOSUB 1040
1100 FOR I=1 TO 7:CLS:PRINT T$(I);"ｶﾞ ｵｵｲﾃﾞｼｮｳ ﾊ..."
1110 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 15:LOCATE X+32,Y+5:COLOR POINT(X+I*64+4,Y+176)
1120 PRINT "■":NEXT X,Y:IF F(1,I)>F(2,I) THEN L=1 ELSE L=2
1130 COLOR 7:LOCATE 0,18:IF F(1,I)=F(2,I) THEN PRINT "ﾄﾞｳﾃﾝﾃﾞｽ":GOTO 1150
1140 BEEP:PRINT N$(L);"ｼﾁｮｳ! ｱﾅﾀﾃﾞｽ!!":PO(L)=PO(L)+50
1150 GOSUB 1040:NEXT
1160 CONSOLE 0,20:CLS:CONSOLE 17,5:CLS:LINE(0,0)-(639,135),0,BF
1170 FOR I=1 TO 2:XX(I)=30:YY(I)=0:LINE(0,I*16+3)-(80,I*16+3),I
1180 LOCATE 10,I*2:PRINT N$(I);"ｼﾁｮｳ":NEXT:CLS
1190 FOR T=1 TO VT:FOR K=1 TO 4:FOR I=1 TO 2:X(I)=T*100+K*25:Y(I)=E(I,T,K)/20
1200 LINE(XX(I),130-YY(I))-(X(I),130-Y(I)),I:XX(I)=X(I):YY(I)=Y(I):NEXT I,K,T
1210 PRINT "ｳｴﾉ ｸﾞﾗﾌﾊ ｲﾏﾏﾃﾞﾉ ｼﾞﾝｺｳﾄ ｼｷﾝｦ ﾏﾄﾒﾀﾓﾉﾃﾞｽ":PRINT "ｺﾚﾆ ｶｸｼｮｳﾉ ﾎﾞｰﾅｽｦ ｸﾜｴ
ﾀﾓﾉｶﾞ ｻｲｼｭｳﾉ ｹｯｶﾃﾞｽ":PRINT "ﾃﾞﾊ ﾊｯﾋﾟｮｳｼﾏｽ"
1220 FOR I=1 TO 2:PO(I)=PO(I)+P(I,1)+P(I,2):NEXT:GOSUB 1040
1230 CMD PLAY MU$(0):IF PO(1)>PO(2) THEN L=1 ELSE L=2
1240 LOCATE 18,17:PRINT N$(L);"ｼﾁｮｳ! ｱﾅﾀｺｿ ﾆｯﾎﾟﾝｲﾁﾉ ｼﾁｮｳﾃﾞｽ!!":END
1250 '--------------------     ﾃﾞｰﾀ     ====================
1260 '                                              [    ｷｾﾂ    ]
1270 DATA ﾊﾙ,ﾋｯｺｼ,ﾅﾂ,ｻｲｶﾞｲ,ｱｷ,ｺｳｹﾞｷ,ﾌﾕ,ｾﾞｲｷﾝ
1280 '                                              [    ｱｷﾁ    ]
1290 DATA 4646064646064646,4046460646064646,4646460646464646,4606464606464646
1300 DATA 4046464646460646,4646064606464646,4606464646404646,4640464606464646
1310 '                                              [ ｼﾞｭｳﾀｸﾁ ]
1320 DATA 2222222222244444,2277777772244444,2271171172222244,2277777777772244
1330 DATA 2271171171172244,2277777777772244,2271171171172244,2277777777772244
1340 '                                              [ ｼｮｳｷﾞｮｳ ]
1350 DATA 4440000000000444,4440777777770444,0000711771170000,0777777777777770
1360 DATA 0711711771171170,0777777777777770,0711771111771170,0777771111777770
1370 '                                              [    ﾓﾘ    ]
1380 DATA 4440000444444444,4407444044444444,4074444404440444,4074444404404044
1390 DATA 4044444404044404,4404444044044404,4444224444404044,4442222444422244
1400 '                                              [    ﾄﾞｳﾛ    ]
1410 DATA 0707070707070707,7070707070707070,0707070707070707,7070707070707070
1420 DATA 0707070707070707,7070707070707070,0707070707070707,7070707070707070
1430 '                                              [ ﾊﾂﾃﾞﾝｼｮ ]
1440 DATA 0000000000066666,0000000006666000,0000666666660000,0000066666000000
1450 DATA 0000006666600000,0000666666660000,0006666000000000,6666600000000000
1460 '                                              [ ｺｳｼﾞｮｳ ]
1470 DATA 4444074440744407,4440744407444074,4407444074440744,4433444334443344
1480 DATA 4433444334443344,1111111111111111,1331331331331331,1331331331331331
1490 '                                              [    ｾﾝﾛ    ]
1500 DATA 4441104444411044,1111111111111111,0001100000011000,4441104444411044
1510 DATA 4441104444411044,1111111111111111,0001100000011000,4441104444411044
1520 '                                              [    ﾓｼﾞ    ]
1530 DATA 3B54,4439,406F,407E,3B71,3662,3F4D,387D,3C3A,3648,3B59,3B7D,3D42,425A
1540 DATA 482F,4545,3878,3332,3675,434F,3D3B,4270,3E26,3648,3F39,4E53,463B,4F29
1550 DATA 482F,4545,3929,3648,407E,4F29
1560 '                                              [   ｺｳｶｵﾝ   ]
1570 DATA @12o6ecrecrec,@16o5gefde,@1o4c,@53o6d8
1580 '                                              [    ﾁｹｲ    ]
1590 DATA ｼﾞｭｳﾀｸﾁ   , -5,10,10,3, 10, 10,  0,ｼｮｳｷﾞｮｳﾁｸ,-15, 0,-10,2, 10,10, 2
1600 DATA ｼﾝﾘﾝ      , -3, 0, 0,3,  0,  0,-10,ﾄﾞｳﾛ       , -3, 0,  0,3,-10, 2, 2
1610 DATA ﾊﾂﾃﾞﾝｼｮ   ,-15, 0,-1,2,  1,-99, 10,ｺｳｷﾞｮｳﾁｸ , -8, 0,-10,2, 10,20,10
1620 DATA ｾﾝﾛ       ,-15, 0, 0,5,-15,  5, 0
```

★ベーマガライターズの人達に自分の愛機についての文章を書いてもらいたい。もちろん読者の募集もしてもらいたい。(福島県いわき市・ベーMAGA(株)16才)……【編：私は仕事でよく使うから98かな。影：私も仕事でよく使うスーファミ……じゃなくて98かな。】

PC-8801 mkII SR



PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

ウィンよ，ふたたび平和をとりもどすのだ！

Magical kid's Story II

OZ

物語

かつてこの平和なマジカルランドに侵略の魔の手がのびた。しかし，それも1人の魔導師の勇敢な戦いによって，その難を逃れることができたのである。王国を救ったその者の名をホワイト・キッドと言い，彼の功績は百余年たった今でも人々の間に語り継がれていた。

だが，一見平和なこの王国に，新たな脅威が訪れていた。思えば百余年前の侵略などほんの座興に過ぎなかったのである。

かつては神でさえその強大な力に苦しめられた，闇の魔導師軍団の頂点に立つグラドリフが，世界征服を密かにもくろんでいたのだった。しかし，それを阻止せんと立ちあがった1人の若者がいた。勇者キッドの末裔，ウィンである。彼は長年の光と闇の戦いに終止符を打つため

そして再び訪れた王国の危機を救うため旅立っていった…。

遊びかた

8462のキーまたはジョイスティックで，8方向にウィンを動かし，Zキーまたはトリガ2で弾発射，Xキーまたはトリガ1でメガ・フラッシュという全滅魔法が使えます。そして，最後のボスを倒すと面クリアとなります。

ゲーム・システムについて

得点は，ザコが100点，ボスが5,000点です。ザコは32匹倒すとパワー・カプセルがでます（死ぬとカウントは0になります）。これを取ると，自弾が単発→ツイン→ワイド→レーザー（貫通弾）とパワーアップして，1,000点入ります。

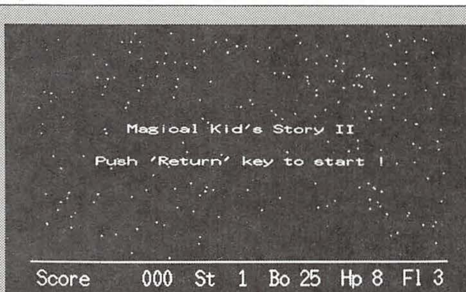
ボスが引きつれるザコはボスの魔力により，無敵となり，ボスにはレーザーは貫通しません。今回は3面ごと，ループ制となっており，自分の耐久力は8で1面クリアごとに一つ回復し，フラッシュは3回使えます（面クリアや，やられるとまた3回使用できます）。ボスの耐久力は1周目は25，2周目以降は50となっています。敵の弾をだす確率は，面ごとに高くなり6面以降は最高の確率となります。

あと，タイトル画面でリターン・キーを押すと，キーボード対応となり，トリガ2を押すと，ジョイスティック対応となります。

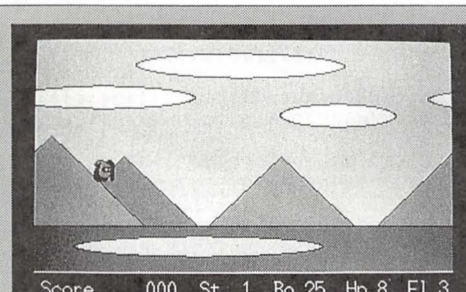
プログラムについて

相変わらず汚いプログラムで，打ち込む人は大変でしょうが，がんばって打ち込んでください。前回より，スッキリさせようと思ったのですが，複雑になってしまったかもしれません。

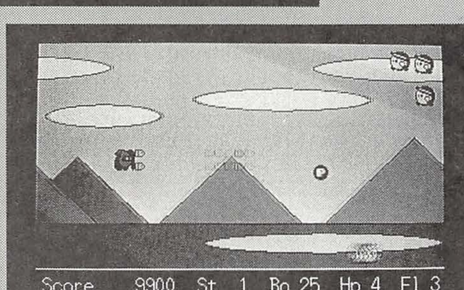
今回は，前作のあまり納得がいかなか



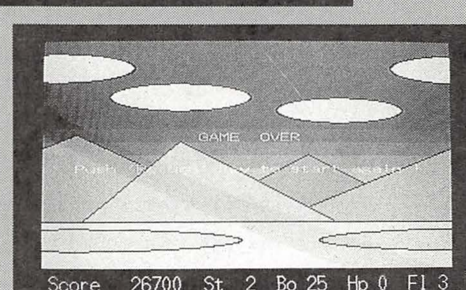
◀《写真1》タイトル画面。あの横シューティングの名作がさらにパワーアップして帰ってきたゾ！



◀《写真2》魔導師ホワイト・キッドの末裔ウィンを操作して，ふたたび平和をとりもどせ！



◀《写真3》それそれ敵を撃ち落とせ！ジョイスティック対応なので連射をすると壮快だゾ



◀《写真4》うーんゲーム・オーバー。平和をとりもどせるのはいつになるやら……

★フッ，41円切手がなかったから，62円切手をはってやったぜ！どうだリッチだろう!!（宮城県遠田郡・吉川　敦15才）……【影：なんてもったいない。41円の切手を買いにいって，あまった20円を私にくれればいいのに。つぐ美：影さんにはプライドがないの？】

ったところを直し，新しい要素を付け加えてみました。プログラムのある程度は前作の改良で，多少無駄をはぶいてみました。新しくしたところは，3段スクロール，中間色の使用，パワーアップ，特殊な攻撃，激しく(?)なった敵の攻撃，より明確に(?)なった難易度などです。

ちなみに，このゲームでは2画面を使用し，ページ0を背景として，ページ1をスコアや魔法用特殊効果として使っています。

入力について

まずはじめに**リスト1**を打ち込むと，スプライト・パターンがセーブされますので，つぎに**リスト2**を打ち込み，実行してください。再び遊ぶときには，**リスト2**だけをロードし，実行させてください。

最後に

一応，前作より遊べるようにしたつもりですが，いかがでしょうか？IIといっても，前作(90年7月号)の発展・改良みたいなもので，根本的なものはあまり変わっていません。BGMがないのは単なる僕の力不足で，入れることができませんでした。

あと，むずかしいという人には780行のIF文を消すと，無敵となります。最後に，いろいろと協力してくれた坂本　亮君どうもありがとう！

●参考にしたもの

「oh！88」掲載「AZON－VA」
日本ソフトバンク

《第1表》変数表

変数	内容
X	自機のX座標
Y	自機のY座標
SC	得点
ST	ステージ数
HP	自分の耐久力
MT	自弾のショット・パワー
MP	敵弾発射の確率
PN	パワーアップ用カウント
ET	敵の移動パターン
MS	自弾のスプライト番号
EN	敵のスプライト番号
EM	敵弾のスプライト番号
L	敵のカウント
FL	メガ・フラッシュの残り回数
BO	ボス用フラグ
SP( )	敵出現フラグ
BO( )	爆発フラグ
BH, BB	ボスの耐久力
JY	操作の指定

《リスト1》Magical Kid's Story IIのスプライト作成プログラム・リスト

```
10 '  Magical Kid's Story 2  ~ Sprite Making ~
20 SCREEN WIDTH 5,640,4:CLS 3:DEFINT A-Z:PALETTE:DIM PA%(2305):SP=1
30 '  ------------------------ スプライト 作成 -------------------------
40 READ CX,CY:IF CX=-1 THEN 110
50 FOR Y=0 TO CY:READ PA$:FOR X=0 TO LEN(PA$)-1:PA=VAL("&h"+MID$(PA$,X+1,1))
60 LINE (X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),PA,BF:LINE (126-X*2,Y*2)-(127-X*2,Y*2+1),PA,BF
70 LINE (128+X*6,Y*6)-(133+X*6,Y*6+5),PA,BF:NEXT X,Y:GOSUB 80:CLS 2:GOTO 40
80 GET @(0,0)-(CX,CY*2+1),PA%:PUT PATTERN SP,PA%,4:IF SP>21 THEN SP=SP+1:RETURN
90 GET @(127-CX,0)-(127,CY*2+1),PA%:PUT PATTERN SP+1,PA%,4
100 GET @(128,0)-(223,95),PA%:PUT PATTERN SP+2,PA%,4:SP=SP+3:RETURN
110 SAVE PATTERN "magical2.spr",ALL:END
120 '  ------------------------- スプライトデータ -------------------------
130 DATA 31,15:'                ウ ィ ン 君
140 DATA 0008888800088800,0084444488822280,0844cc4444888228,8488c44444448828
150 DATA 088cc44444444828,008cc44888888828,08cc448886686828,08cc448886686828
160 DATA 8ccc444888888828,8ccc444444444828,8ccc444444444828,88ccc44444448828
170 DATA 828cccc444480828,8228888888800828,0822228222800828,0088880888000080
180 DATA 31,15:'                爆 発 キャラ
190 DATA 0088800088800080,0877780877780878,8777778777778780,87777f8777888778
200 DATA 8777ff87f87778f8,08fff87887777780,0088887787777f80,0087778f8777ff80
210 DATA 0877777878fff800,087777f87f888780,08777ff888777778,878fff87787777f8
220 DATA 87788877f8777ff8,8777ff8f808fff80,08fff80878088800,0088800080000000
230 DATA 31,15:'                もんすた  1
240 DATA 0000888888800000,0008111111980000,0081111111198000,0081111111119800
250 DATA 0817177111119800,0817177111111980,0088888811111980,0866666e81111980
260 DATA 08666e8881181198,0086e87778181198,087887777f818998,087777777f819880
270 DATA 08777777ff811980,868777fff8e81198,036888888866e8998,0080000008880880
280 DATA 31,15:'                もんすた  2
290 DATA 0800088888800000,8288822222a88000,0827722222aa800,00822777222aa80
300 DATA 087882227772aa80,8777788822277ff8,87777777788822aa8,8787887777788888
310 DATA 8787887788877ff8,877777787778 7ff8,877777787777 7ff8,0877777787 78ff80
320 DATA 0877777788f8f80,828f77777ff82800,08288ffff822a80,0080088888088800
330 DATA 31,15:'                もんすた  3
340 DATA 0000000008880000,0800000883338000,8380008333333b800,0838883333b8000
350 DATA 008332223 3bb8000,0008833322a80000,0008888833b88880,0087877888bbbb8
360 DATA 0087877883b88880,0888888838b80000,87833333878b8000,878333338778b800
370 DATA 08833333388b8b80,082833333bb8a800,00828bbbbb822a80,0008088888088800
380 DATA 31,15:'                もんすた  4
390 DATA 0000880088800000,00082a8822a88000,0087a8008222a800,087a800008222a80
400 DATA 082a880888222a80,082a87877822aa80,0082878778 2aa800,0088888888888000
410 DATA 082872222a822a80,8287222222a888a8,0888888822a8880,82877777f82a82a8
420 DATA 08877777f82a8800,828f777ff8a82a80,8a88ffff8a8088a8,0800888808000080
430 DATA 31,15:'                もんすた  5
440 DATA 0000000888880000,00008886666e8000,0008666666e80000,0088888866e80000
450 DATA 0877777f866e8000,87777777f86e8000,87878877f86e8000,87878877f86ee800
460 DATA 8777777ff86eee80,087777ff86eeee80,87888888786eee80,878e66687786eee8
470 DATA 878e66687786ee80,08e66666886ee800,0086666666e88000,0008888888800000
480 DATA 15,7:'                 敵 弾 キャラ
490 DATA ,00088000,00822800,0822a280,08222280,00822800,00088000,
500 DATA 15,7:'                 単発 みさいる
510 DATA ,00888800,08b33380,8b333b38,8b333338,08b33380,00888800,
520 DATA 15,15:'                ツインみさいる
530 DATA 88888800,86e66680,86e66e68,86e66668,86e66680,88888800,,
540 DATA ,,88888800,86e66680,86e66e68,86e66668,86e66680,88888800
550 DATA 15,27:'                ワイド ビーム
560 DATA 0800,8280,8280,8280,0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828
570 DATA 0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828,0828,8280,8280,8280,0800
580 DATA 63,3:'                 レ ー ザ ー
590 DATA 08888888888888888888888888888880,8757575757575757575757575757575758
600 DATA 8575757575757575757575757575757578,088888888888888888888888888888880
610 DATA 31,15:'                パワーカプセル
620 DATA ,,0000008888000000,000088222a880000,0008222222a8000,00082777772a8000
630 DATA 008227772772a800,008227772772a800,008227777722a800,00822777222aa800
640 DATA 00082777222a8000,0008aa222aaa8000,000088aaaa880000,0000008888000000,,
650 DATA -1,-1
```

《リスト2》Magical Kid's Story IIのメイン・プログラム・リスト

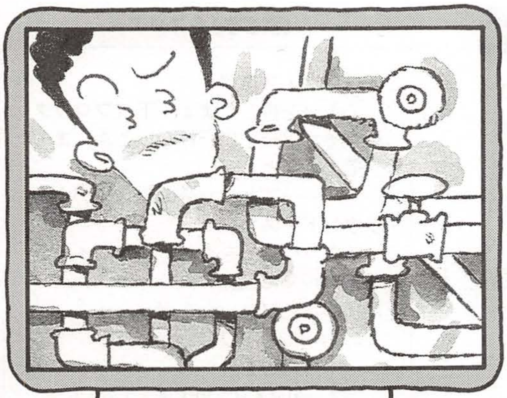
```
10 '   ~ Magical Kid's Story 2 ~
20 '                               Programmed by OZ
30 '                   初 期 設 定
40 ON STOP GOSUB 1590:STOP ON:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
50 SCREEN WIDTH 6,320,4,320,4:SPRITE SCREEN 1:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0:CLS 3
60 DEFINT A-Y:COMPOSE 1,0,3,2,15:BUFFER #0,320,70,4;320,70,4;320,35,4
70 SCREEN WINDOWS #0,(0,0),70,0,(0,70),70,1,(0,140),35,2:MOUSE 0
80 OUT &H100,INP(&H100) OR &H40:PALETTE MODE 2,1:CLIP WINDOW(0,0)-(639,349)
90 LOAD PATTERN "magical2.spr",ALL:ON SPRITE (14,2) GOSUB 590
100 DEF SPRITE 1 AS 1,2:DEF SPRITE 14 AS 15,9,21,6:DEF SPRITE 23 AS 27
110 FOR I=2 TO 5:DEF SPRITE I AS 23,24,25,26:NEXT I
120 FOR I=15 TO 22:DEF SPRITE I AS 22:NEXT I:DIM SP(30),BO(30)
130 SC=0:ST=1:HP=8:MT=1:MP=12:BB=25:PN=0:MI=0:TI=1:BG$="v4s50u8r818d8s800d400"
140 PALETTE:PALETTE 24,0:GOSUB 1220:GOSUB 1120:GOSUB 1050:RESTORE
150 GOSUB 1250:GOSUB 1270:GOSUB 1230:FOR I=0 TO 30:SP(I)=0:BO(I)=0:NEXT I
160 ET=11:BH=BB:BO=1:SB=ST MOD 3:SB=SB-(SB=0)*3
170 X=136:Y=152:MS=2:FL=3:EN=6:EM=15:L=0:RP1=0:RP2=0
180 GOSUB 1160:GOSUB 1170:GOSUB 1180:GOSUB 1190:TURN ON SPRITE 1
190 '                   メインルーチン
200 ON JY GOSUB 320,340:GOSUB 290
210 R=R+1+(R=3)*3:BUFFER=R-1:ROLL ,R*2:IF CLIP(-1) THEN GOSUB 1020
```

PC-88VA

★やっと私の部屋にもパソコン・ラックが入り，机の上がひろくなりました。もちろん部屋はせまくなるいっぽうですが。ところで影さんの机の上には何が置いてあるんですか。(秋田県南秋田郡・**ひとしくん♥**)……【**影**：私の机の上はきれいなもんです。何もないだけ。】

```
220 GOSUB 290:MF=RND*(MP-(BO=0)*2):IF MF=0 THEN GOSUB 710
230 CN=CN+1:IF CN<4 OR SP(EN) THEN 190
240 CN=0:ON ET GOSUB 420,430,450,460,470,490,510,520,530,540,550
250 LOCATE SPRITE EN,EX,EY:SPRITE EN,SP$,1:SP(EN)=1:L=L+BO
260 TURN ON SPRITE EN:START SPRITE EN:EN=EN+1+(EN=13)*8
270 GOSUB 290:IF L<16 THEN 190
280 L=0:READ ET$:ET=VAL("&h"+ET$):IF ET=15 THEN GOSUB 560:GOTO 190 ELSE 190
290 IF COLLISION(-1)=0 THEN RETURN ELSE GOSUB 760
300 IF MI=1 THEN RETURN 950 ELSE IF BH=0 THEN RETURN 890 ELSE RETURN
310 '                     ウィン君 移動
320 D=INP(0):D1=INP(5):VX=((D=191 OR D=187)*(X<600)-(D=239 OR D=235)*(X>8))*16
330 VY=((D=251 OR D=187 OR D=235)*(Y<312)-(INP(1)=254)*(Y>8))*16:GOTO 370
340 OUT &H44,&HE:D=255-INP(&H45):M1=MOUSE(2,2):M2=MOUSE(2,1)
350 VX=((D=8 OR D=9 OR D=10)*(X<600)-(D=4 OR D=5 OR D=6)*(X>8))*16
360 VY=((D=2 OR D=6 OR D=10)*(Y<312)-(D=1 OR D=5 OR D=9)*(Y>8))*16
370 X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE SPRITE 1,X,Y
380 IF D1=251 OR M1 THEN RP1=1 ELSE IF RP1=1 THEN RP1=0:GOSUB 640
390 IF (D1=254 OR M2) AND FL THEN RP2=1 ELSE IF RP2=1 THEN RP2=0:GOSUB 680
400 RETURN
410 '                     もんすた 出現
420 EX=639:EY=RND*314+2:SP$="v7s280t1v8r700":RETURN
430 WY=RND:EX=RND*604+2:EY=-31+WY*380:WY2=400-WY*800
440 SP$="v16s200m0,=wy2;":RETURN
450 EX=-31:EY=RND*314+2:WY=RND*314+2:SP$="v20s230g650,=wy;":RETURN
460 EX=639:EY=RND*314+2:WY=RND*314+2:SP$="v19s350g-50,=wy;":RETURN
470 EX=639:EY=RND*314+2:WY=SGN(Y-EY)*400:WY=WY+(WY=0)*400
480 SP$="v16s250g=x;,=ey;m0,=wy;":RETURN
490 WX=(X<320):EZ=14+WX:WX=WX-(WX=0)
500 EX=X-WX*(128+RND*144):EY=RND*314+2:SP$="v=ez;s100t1h700,0":RETURN
510 EX=639:EY=RND*314+2:SP$="v7s200t1t1t1t1t1t1t1t1v8r700":RETURN
520 EX=639:EY=RND*314+2:WX=32+RND*160:SP$="v10s350l=wx;pv11r700":RETURN
530 EX=639:EY=RND*314+2:SP$="v10s280l700":RETURN
540 EX=-31:EY=RND*314+2:WX=RND*400+120:SP$="v14s250r=wx;pr700":RETURN
550 EX=700:EY=0:SP$="":RETURN
560 '                     でかボス 出現
570 LOCATE SPRITE 14,639,132:SPRITE 14,"c0n=sb;s80g530,132"
580 ET=SB:SP(14)=1:BO=0:TURN ON SPRITE 14:START SPRITE 14:SPRITE (14) ON:RETURN
590 '                     でかボス 移動
600 ON SB GOSUB 610,620,630:RETURN
610 SPRITE 14,"s150u130d250u250d250u250d250u250d250u120":RETURN
620 SPRITE 14,"s200m-120,-120p30m-120,120p30m120,120p30m120,-120p30":RETURN
630 BX=370+RND*160:BY=2+RND*250:SPRITE 14,"h-95,-95pph=bx;,=by;p":RETURN
640 '                     ウィン君 攻撃
650 IF SP(MS) THEN RETURN ELSE SP(MS)=1:MY=Y-(MT=1)*8+((MT=3)-(MT=4))*12
660 MZ=22+MT:LOCATE SPRITE MS,X+32,MY,MZ:SPRITE MS,"c0n=mt;s800r700",1
670 TURN ON SPRITE MS:START SPRITE MS:MS=MS+1+(MS=5)*4:RETURN
680 BUFFER=8:STOP SPRITE:FOR I=1 TO 10:FB=-FB+7:LINE (0,0)-(319,174),FB,BF
690 NEXT I:FL=FL-1:GOSUB 1180:FOR I=6 TO 13:BO(I)=SP(I):SPRITE I,BG$,1:NEXT I
700 FOR I=15 TO 22:LOCATE SPRITE I,700,0:NEXT I:BEEP:START SPRITE:RETURN
710 '                     敵 弾 発 射
720 EE=14-(RND*7+1)*BO:IF SP(EE)=0 OR BO(EE) OR SP(EM) THEN RETURN
730 SP(EM)=1:E1=SPRITE(EE,3):E2=SPRITE(EE,4):E3=3*(X-E1):E4=3*(Y-E2)
740 LOCATE SPRITE EM,E1+8,E2+8:SPRITE EM,"c0n1s100m=e3;,=e4;h700,0",1
750 TURN ON SPRITE EM:START SPRITE EM:EM=EM+1+(EM=22)*8:RETURN
760 '                     衝 突 処 理
770 IF COLLISION(0)>5 THEN RETURN
780 CO=COLLISION(1):IF CO>5 AND CO<23 AND BO(CO)=0 THEN MI=1:RETURN
790 IF CO=23 THEN SC=SC+10:GOSUB 1150:MT=MT-(MT<4):CL=23:GOSUB 1040
800 FOR I=2 TO 5:CO=COLLISION(I):IF CO>5 AND CO<15 AND BO(CO)=0 THEN GOSUB 820
810 NEXT I:RETURN
820 IF MT<4 OR BO=0 THEN CL=I:GOSUB 1040
830 IF CO=14 THEN BH=BH-1:GOSUB 1160:RETURN
840 IF BO=0 THEN BEEP 1:BEEP 0:RETURN ELSE PN=PN+1+(PN=32)*32:BO(CO)=1
850 STOP SPRITE CO:SPRITE CO,BG$,1:START SPRITE CO:SC=SC+1:GOSUB 1150
860 IF PN<32 OR SP(23) THEN RETURN ELSE PX=SPRITE(CO,3):PY=SPRITE(CO,4)
870 SP(23)=1:LOCATE SPRITE 23,PX,PY:SPRITE 23,"c0n1s501700",1
880 TURN ON SPRITE 23:START SPRITE 23:RETURN
890 '                     ステージクリア
900 STOP SPRITE:SP$="u8r818d8":SPRITE 14,"c0n4s10"+SP$+SP$+SP$+"h700,0",1
910 FOR I=6 TO 13:SPRITE I,BG$,1:NEXT I:FOR I=15 TO 23:LOCATE SPRITE I,700,0
920 NEXT I:SC=SC+50:GOSUB 1150:LOCATE 12,11:PRINT "Stage";ST;"Clear !"
930 START SPRITE:FOR I=0 TO 20000:NEXT I:TURN OFF SPRITE:ST=ST+1:HP=HP-(HP<8)
940 MP=MP+2*(MP>2):BB=BB-25*(ST=4):IF SB=3 THEN RESTORE:GOTO 150 ELSE 150
950 '                     ウィン君 衝突
960 STOP SPRITE:SPRITE 1,"c4n1p60s500d400c0n1",1:START SPRITE 1:BEEP
970 FOR I=0 TO 18000:NEXT I:FOR I=2 TO 13:LOCATE SPRITE I,700,0:NEXT I
980 FOR I=15 TO 23:LOCATE SPRITE I,700,0:NEXT I:MI=0:HP=HP-1:MT=1:PN=0
990 IF HP THEN START SPRITE 14:GOTO 170
1000 GOSUB 1190:BEEP:TURN OFF SPRITE:LOCATE 15,9:PRINT "GAME  OVER"
1010 LOCATE 3,12:PRINT "Push 'Return' key to start again !":GOSUB 1100:GOTO 130
1020 '                     クリップ 処理
1030 CL=CLIP(0):GOSUB 1040:IF CLIP(-1) THEN 1030 ELSE RETURN
1040 STOP SPRITE CL:TURN OFF SPRITE CL:SP(CL)=0:BO(CL)=0:RETURN
1050 '                     タ イ ト ル
1060 FOR I=0 TO 2:BUFFER=I:CLS 3:FOR J=0 TO 150-I*50:SX=RND*319:SY=RND*75
1070 PSET (SX,SY),RND*6+1:NEXT J,I:LOCATE 9,9:PRINT "Magical Kid's Story II"
1080 LOCATE 6,12:PRINT "Push 'Return' key to start !"
1090 GOSUB 1230:GOSUB 1100:TI=0:RETURN
1100 FOR I=1 TO 3:BUFFER=I-1:ROLL ,I*3*-(TI=0)-(TI=1)*(I+3):NEXT I
1110 JY=-(INP(1)=127)-MOUSE(2,2)*2:IF JY>0 AND JY<3 THEN RETURN ELSE 1100
1120 '                     画 面 処 理
1130 FX=-4:FO$="Score     000   St  1  Bo 25  Hp 8  Fl 3":GOSUB 1200
1140 LINE (0,175)-(639,175),7:RETURN
1150 BEEP 1:FX=44:FO$=RIGHT$("    "+STR$(SC),5):GOSUB 1200:BEEP 0:RETURN
1160 BEEP 1:FX=196:FO$=RIGHT$(STR$(BH),2):GOSUB 1200:BEEP 0:RETURN
1170 FX=140:FO$=RIGHT$(STR$(ST),2):GOSUB 1200:RETURN
1180 FX=292:FO$=STR$(FL):GOSUB 1200:RETURN
1190 FX=244:FO$=STR$(HP):GOSUB 1200:RETURN
1200 BUFFER=8:FOR I=1 TO LEN(FO$)
1210 PUT @(FX+I*8,180),KANJI(ASC(MID$(FO$,I,1))),PSET,7,0:NEXT I:RETURN
1220 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),3,2:RETURN
1230 FOR I=99 TO 0 STEP -1:SCREEN MASK (I*3.2,I)-(639-I*3.2,199-I),3,8:NEXT I
1240 SCREEN MASK (0,175)-(639,199),0,2:RETURN
1250 FOR I=0 TO 99:SCREEN MASK (I*3.2,I)-(639-I*3.2,199-I),3,8:NEXT I
1260 GOSUB 1220:RETURN
1270 '                     背 景 描 画
1280 BU=0:FOR I=0 TO 2:BUFFER=I:CLS 3:ROLL TO (0,0):NEXT I
1290 FOR I=2 TO 15:READ C$:C=VAL("&h"+C$):PALETTE I,C:NEXT I
1300 BUFFER=0:PAINT (0,0),2:BUFFER=2:LINE (0,0)-(319,0),8
1310 BUFFER=1:FOR I=9 TO 15:Z2=I-9:LINE (0,Z2*10)-(319,Z2*10+9),I,BF:NEXT I
1320 BUFFER=BU:READ ZG:IF ZG=-1 THEN BU=BU+1:IF BU=3 THEN RETURN ELSE 1320
1330 READ ZL:FOR I=1 TO ZL:ON ZG GOSUB 1340,1350,1360:NEXT I:GOTO 1320
1340 READ Z1,Z2,Z3,Z4:LINE (Z1,Z2)-(Z3,Z4),8:RETURN
1350 READ Z1,Z2,Z3,Z4,Z5:CIRCLE (Z1,Z2),Z3,8,,,Z4,F,Z5:RETURN
1360 READ Z1,Z2,Z3:PAINT (Z1,Z2),Z3,8:RETURN
1370 '                     面 デ ー タ
1380 ' 1面
1390 DATA ec7d,ee20,fea0,ee7f,dda0,ffff,0000,ecfd,ed7d,edfd,ee7d,eefd,ef7d,effd
1400 DATA 2,3,85,45,70,.13,7,190,20,80,.13,7,265,58,45,.2,7,-1
1410 DATA 1,6,10,69,80,4,80,4,150,69,116,37,135,19,135,19,190,69
1420 DATA 200,69,255,19,255,19,310,69,3,3,80,5,4,135,20,3,255,20,4,-1
1430 DATA 2,1,220,15,95,.08,5,3,1,0,1,6,-1
1440 DATA 9,1,b,5,6,b,9,2,b,6,2,b,9,8,b,1,b,4,b,b,b,f
1450 ' 2面
1460 DATA 3cff,df3b,ef7d,feff,ffbf,ffff,0000,5d7f,7dff,9e7f,beff,df7f,9e7f,cef9
1470 DATA 2,3,160,22,60,.2,7,60,55,50,.2,7,255,45,55,.2,7,-1
1480 DATA 1,6,5,69,80,9,80,9,200,69,140,39,180,19,180,19,225,41,180,59,319,4
1490 DATA 0,4,55,29,3,4,80,10,4,180,20,15,319,5,3,0,5,3,-1
1500 DATA 2,1,145,14,130,.07,5,3,1,0,1,6,-1
1510 DATA a,4,b,7,b,2,1,b,4,8,5,b,3,1,b,7,b,4,b,b,b,f
1520 ' 3面
1530 DATA 5fe0,8fa0,aee0,dfa0,afa0,ffff,0000,6fe0,7fe0,8fe0,9fe0,afe0,bfe0,fff9
1540 DATA 2,3,100,55,95,.07,15,150,15,90,.07,15,240,35,75,.08,15,-1
1550 DATA 1,7,20,69,70,19,70,19,120,69,70,19,95,69,108,56,160,49,160,49,260,69
1560 DATA 209,59,319,49,0,49,35,54,3,5,21,69,5,96,69,4,160,50,3,319,50,3,0,50,3
1570 DATA -1,2,1,200,13,110,.05,5,3,1,0,1,6,-1
1580 DATA 4,b,a,1,b,2,7,6,b,5,3,6,2,8,b,1,5,b,2,7,6,4,b,b,b,f
1590 '                     ゲ ー ム 中 断
1600 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),0,0:WIDTH 80,25
1610 BUFFER=8:CLS 3:SCREEN WIDTH 5,640,4:PALETTE:CONSOLE ,,2:CLS 3:STOP:END
```

★ハ〜，仙台よいとこ何度もおいで〜。松島もいいとこだ〜。P.S見てるかーとてもうれし一。(宮城県仙台市・やきそばだべ12才)……【影：新参者特集パート2。心得その2，影のバカ，アホなどの悪口や，つぐ美ちゃん好きとか，Dr.の頭のネタはもう古い！】



エントリー・コード 98-①

PC-9801/286シリーズ(N-88日本語BASIC(86))用

テトリス風パイプドリーム？

Go Through（ゴースルー）

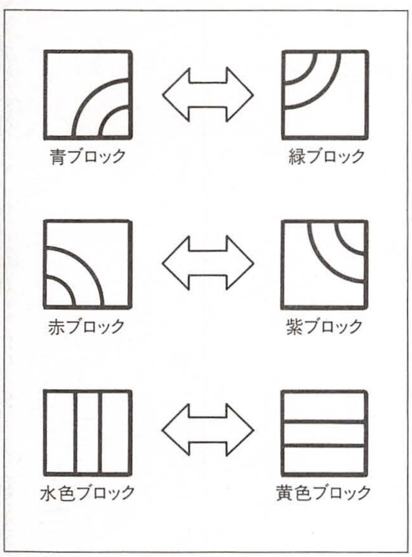
徳野　秀之

内　容

画面上方から降ってくるブロックを積んでいくパズルゲームです（××もどきでとても申しわけありませんが——)。ブロックはそれぞれパイプになっていて，画面下方の赤いブロックからパイプをより多くつなぐことがゲームの目的です。

ブロックが45個落ちてくるとゲームは終了し，黄色いボールがでてきて，パイプがどのぐらいつながっているかを調べていきます。

ゲーム途中で，本来ブロックがでてくるところにブロックが積まれていたり，最終的につながっているパイプの数（ブロックの数）がノルマに到達しないとミスになり，ミス4回でゲーム・オーバーです。



《第1図》ブロックの回転

《第1表》主な変数表

変数	内容
CH%( )	降ってくるブロックのグラフィック・パターン(白黒)
MA%( )	ラウンドにおけるブロックの配置
CB%( )	ボールがつぎにどの方向に進むかの定数（チェック用定数）
CL%( )	つぎのパイプがつながっているか（チェック用定数）
F0	ブロックがいくつ降ったか
F6	パイプがいくつつながったか
X0,Y0	ブロックの座標
RS#,RB#	ラウンド・スコア，ボーナス
SC#	スコア
ST	ステージ数
LV	レベル数
FNX#,FNY#	ボールの動きを定義した関数
Z	チェック時のボールの進む方向

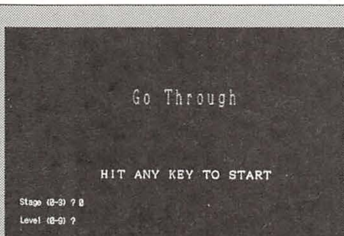
遊びかた

操作はテンキーで行ないます。4，6で左右に動かし5で回転，2で高速落下します。なお，このゲームの回転は便宜（べんぎ）上，**第1図**のようにしか変化しません。

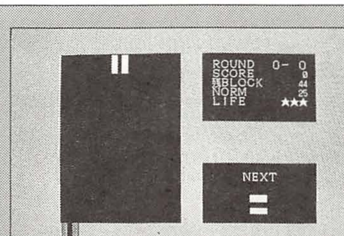
また，画面がスコア表示などで止まっている状態になったら，リターン・キーを押してください。ゲーム・オーバー時は永久ループになるので，STOPキーで脱けてください。

タイトル表示時にHIT ANY KEYとでますが，ここでリターン・キーを押すとステージ・セレクトとなります。このときのStageは，ノルマ数と関係があり，Levelのほうはスピードと関係あります。

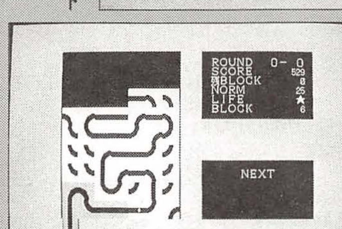
ゲームは，そのラウンドをクリアすると，レベルがあがり，レベル9をクリアすると，レベル0にもどってステージのほ



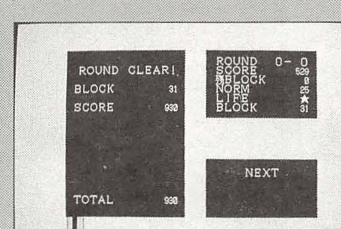
◀《写真1》これがタイトル画面です。最初にステージ数とレベルが選べます



◀《写真2》上から降ってくるブロックをうまくならべて1本の道にしよう



◀《写真3》ブロックが全部降りたらスタート地点からボールがころがってきます



◀《写真4》決められた数のブロック数を通過するとクリアだ！

★珍しく地球にきて，この本を書って帰ったら仲間に好評でね！また，3か月後にパトロールのついでに買う予定でいるよ（遠い星から）。（千葉県東葛飾郡・宇宙戦士アカイダー15才）……【編：やはり宇宙人には日本語はちょっとむずかしいのかな？】

うが1あがります。こうして3—9をクリアするとエンディング（と言うほどのものでもないですが）となります。

PROGRAMについて

プログラムは当初はもっと短いものを予定していましたが，予定よりかなり長くなってしまいました。

このゲームはPC-9801F 2にて制作されました。したがってCLOCKにおもいっきり影響されるゲーム内容なので，他機種ではスピードがあわないと思います。100のCM%という変数をいじってみてください。

あとはとくに問題ない（と思う）ので普通に入力してください。プログラムが汚なくて打ち込むのも楽ではないと思いますが，どうもすみません。

最後に

CLEARの判定（とくにボールの動き）にとても苦労しました。改造はご自由にどうぞ。なお，このゲームでは45個のパイプをつなぐとPERFECTになりますが（スコアについては**第1表**を参照してください)。僕自身PERFECTになったことがありません（単に下手なだけ——)。

最後になりましたが，テストプレイとこのゲームに対し助言してくれたS.I氏に感謝します（彼はPERFECTができたと言っていました)。

●参考にしたもの

・テトリスとそれに類似するゲーム
・ブロディアとそれに類似するゲーム
・過去のBASIC Magazine

《第2表》各スコア

ドロップ・スコア
[2]キーを押したまま，下（ブロックがそれ以上下に行けないとき）まで落としたとき。
——落とした分の高さ分の点数

ラウンド・スコア
そのラウンドをクリアしてパイプ数がノルマに到達
- 水色ブロックをボールが下にころがったとき
  —100×(LEVEL＋1)
- その他
  (—30×(LEVEL＋1)

ボーナス・スコア
つながったパイプ数が40をこえた
- 40以上45未満　1000×(LEVEL＋1)
- 45(PERFECT) 10000×(LEVEL＋1)

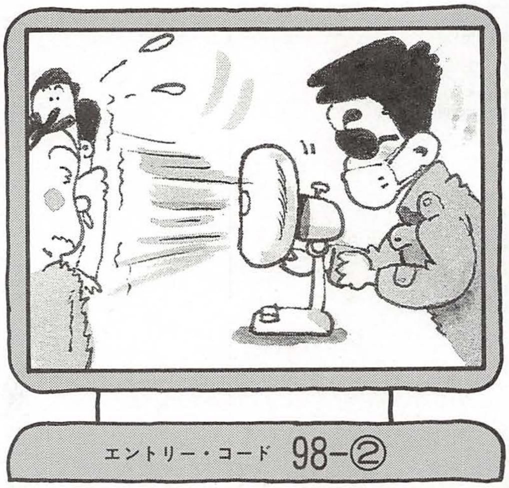
Go Throughのプログラム・リスト

```
1000 '
1010 '  ―― Go Through ! ――――――――――――――――――――――――――――
1020 '  ――――――――――――――― FOR PC-9801 Series ―― PROGRAMED  by  H.T ―――――
1030 '   REM ブ゛ン ハ ( タブ゛ン ? ) ショウリャク カノウ デ゛ス。
1040 ' ||▮▮▮▮  Initialize    ▮▮▮|||
1050 DEFINT C,M:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0,0:CLS 3:OUT &H68,8
1060 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1070 DEF FNX#(A,B)=(COS(A*.0872667)-1)*((B MOD 2)*2-1)
1080 DEF FNY#(A,B)=(SIN(A*.0872667)-1)*(INT(B*.5)*2-1)
1090 DIM MA%(8,9),CH%(34*6),CL%(11),MX%(15,15)
1100 CM%=8 ' ◢ コノ カス゛ ヲ CLOCK ニ アワセテ カエテ クタ゛サイ。 オオキク スルト オソク ナリマス。
1110 GOSUB 2080:GOSUB 2340:GOSUB 1940
1120 ' ||▮▮▮▮  Main  Routine  ▮▮▮|||
1130 F0=0:NB=INT(RND*2)*4
1140 DB#=0:BB=NB:NB=INT(RND*6):PUT (453,147),CH%(NB*34),PSET,NB+1,0
1150 IF F0=44 THEN PUT(453,147),CH%(NB*34),XOR,NB+1,0
1160 X0=4:Y0=0:PUT(195, 27),CH%(BB*34),PSET,BB+1,0:GOSUB 2030
1170 IF MA%(4,0) THEN 1810
1180 ' -------     In   Key     -------
1190 FOR I=0 TO (10-LV)^1.5*CM%
1200  IN=INP(224):X1=(IN=239)-(IN=191)
1210  IF IN=251 THEN DB#=DB#+1:GOTO 1300:ELSE DB#=0
1220  IF IN=223 THEN GOSUB 1770
1230  IF X1=0 THEN 1280
1240  IF MA%(X0+X1,Y0) GOTO 1280
1250  X0=X0+X1:PUT (67+X0*32,27+Y0*16),CH%(BB*34),PSET,BB+1,0
1260  LINE (67+(X0-X1)*32,27+Y0*16)-(98+(X0-X1)*32,42+Y0*16),0,BF
1270  GOSUB 1790
1280 NEXT I
1290 ' -------     D O W N      -------
1300 IF MA%(X0,Y0+1) OR Y0=8 THEN 1340
1310 Y0=Y0+1:PUT (67+X0*32,27+Y0*16),CH%(BB*34),PSET,BB+1,0
1320 LINE (67+X0*32,27+(Y0-1)*16)-(98+X0*32,42+(Y0-1)*16),0,BF
1330 GOTO 1180
1340 F0=F0+1:SC#=SC#+DB#:PUT(67+X0*32,27+Y0*16),CH%(BB*34),PSET,7,0
1350 FOR I=0 TO CM%:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=1 TO CM%*6:NEXT J,I
1360 MA%(X0,Y0)=BB+1:IF F0<>45 THEN 1140
1370 ' -------     C H E C K    -------
1380 X0=1:Y0=9:Z=0:F6=0:COLOR 7:F0=0:RS#=-30*(LV+1):RB#=0
1390 X1=X0*32+83:Y1=Y0*16+35
1400 ON MA%(X0,Y0) GOSUB 1660,1660,1660,1660,1710,1710
1410 RS#=RS#+(3+(F1=18)*(F3=5)*7)*(LV+1)*10:X0=X0+(Z=2)-(Z=3):Y0=Y0+(Z=0)-(Z=1)
1420 LOCATE 48,9:PRINT "B L O C K       ";USING "#######";F6:F6=F6+1
1430 IF Y0=-1 THEN 1460
1440 PUT (X1-16,Y1-8),CH%((F3-1)*34),PSET,4+(F1=18)*(F3=5)*2,0:A=MA%(X0,Y0)-1
1450 IF (A=CL%(Z*3))+(A=CL%(Z*3+1))+(A=CL%(Z*3+2)) THEN 1390
1460 F6=F6-1:IF F6<25+ST*5 THEN 1810
1470 ' -------    STAGE CLEAR   -------
1480 LINE ( 97, 26)-(324,170),0,BF
1490 LOCATE 15,5:PRINT "R O U N D  C L E A R !"
1500 LOCATE 14,7:PRINT "B L O C K          ";USING "########";F6
1510 LOCATE 14,9:PRINT "S C O R E          ";USING "########";RS#
1520 IF F6<40 THEN 1560 ELSE IF F6<>45 THEN 1540
1530 LOCATE 13,13:PRINT "P E R F E C T"
1540 RB#=(100-(F6=45)*900)*(LV+1)
1550 LOCATE 14,15:PRINT "B O N U S         ";USING "########";RB#*10
1560 FOR I=0 TO RS#*.1+RB# STEP 100:LOCATE 14,19
1570  PRINT "T O T A L       ";USING "########";(RS#*.1+RB#-I)*10
1580  IF I=0 THEN IN=INP(&HE1):IF IN<>127 THEN 1580
```


★妹は，1月号の「信長の野望・武将風雲録」の記事を見てこう言った。**妹**：これ，風雲たけし城だ。(**東京都東久留米市・山田家のおじゃま犬15才**)……【**影**：よくぞ生き残った我精鋭達よ！**つぐ美**：も～，影さん何やってるんですか！そんなカッコまでして。古～い。】

```
1590  BEEP 1:SC#=SC#+1000:GOSUB 2030:BEEP 0
1600 NEXT I:SC#=SC#+(RS#*.1+RB#-I)*10:GOSUB 2030
1610  LOCATE 14,19:PRINT "TOTAL          0"
1620 FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 8:MA%(I,J)=0:NEXT J:NEXT I
1630 IF ST+LV=12 THEN 2200 ELSE ST=ST-(LV=9):LV=LV+1+(LV=9)*10
1640 IN=INP(&HE1):IF IN<>127 THEN 1640 ELSE CLS:GOSUB 1940:GOTO 1130
1650 ' -------   CHECK SUB   -------
1660 F1=INT(Z*.5)*18:F2=((F1=18)+.5)*-2:F3=MA%(X0,Y0)
1670 FOR I=F1-F2*2 TO 18-F1+F2*2 STEP -F2*2
1680  CIRCLE (FNX#(I,F3-1)*16+X1,FNY#(I,F3-1)* 8+Y1),2,6,,,,F,6
1690  CIRCLE (FNX#(I,F3-1)*16+X1,FNY#(I,F3-1)* 8+Y1),2,0,,,,F,0
1700 NEXT I:Z=CB%((F3-1)*2+(F1=18)+1):RETURN
1710 F1=(Z MOD 2)*18:F2=(F1=18)*-2-1:F3=MA%(X0,Y0)
1720 FOR I=9-F1+F2*2 TO F1-9-F2*2 STEP F2
1730  CIRCLE (X1-(F3=6)*(I*1.77778),Y1-(F3=5)*(I*.8889)),2,6,,,,F,6
1740  CIRCLE (X1-(F3=6)*(I*1.77778),Y1-(F3=5)*(I*.8889)),2,0,,,,F,0
1750 NEXT I:RETURN
1760 ' -------    T U R N     -------
1770 BB=TR%(BB):FOR J=1 TO CM%*8:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J
1780 PUT (67+X0*32,27+Y0*16),CH%(BB*34),PSET,BB+1,0
1790 FOR J=1 TO CM%*25:NEXT:RETURN
1800 ' |||▮▮▮▮   Misstakes    ▮▮▮▮|||
1810 BEEP:ON MS+1 GOTO 1860,1820,1820,1820
1820 LINE (140,102)-(290,112),2,BF
1830 COLOR 7:LOCATE 20,13:PRINT "M I S S":MS=MS-1
1840 FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 8:MA%(I,J)=0:NEXT J:NEXT I
1850 IN=INP(&HE1):IF IN<>127 THEN 1840 ELSE CLS:GOSUB 1940:GOTO 1130
1860 FOR I=0 TO 5
1870  FOR J=1 TO 7:COLOR=(J,2):GOSUB 1790:NEXT J
1880  FOR L=0 TO 7:COLOR=(L,L):GOSUB 1790:NEXT L
1890 NEXT I
1900 LINE (140,102)-(290,112),2,BF
1910 COLOR 7:LOCATE 18,13:PRINT "GAME OVER"
1920 GOTO 1920
1930 ' |||▮▮▮▮   Display      ▮▮▮▮|||
1940 SCREEN 0,0:OUT &H68,8
1950 LINE (  0,  0)-(639,199),1,BF:LINE ( 97, 26)-(324,170),0,BF
1960 LINE (365, 26)-(573, 84),0,BF:LINE (365,120)-(573,170),0,BF
1970 PUT ( 99,171),CH%(34*4),PSET,2,0 :COLOR 7:MA%(1,9)=5
1980 LOCATE 48,4:PRINT "ROUND" :LOCATE 55,16:PRINT "NEXT"
1990 LOCATE 48,5:PRINT "SCORE" :LOCATE 48, 6:PRINT "残BLOCK"
2000 LOCATE 48,7:PRINT "NORM";SPC(11);25+ST*5
2010 LOCATE 48,8:PRINT "LIFE";SPC(8);"★★★";'◀ KANJI CODE &h217A
2020 LOCATE 64,8:PRINT SPC((3-MS)*2)
2030 LOCATE 60,4:PRINT AKCNV$(STR$(ST)+"-"+STR$(LV))
2040 LOCATE 60,5:PRINT USING "##########";SC#
2050 LOCATE 68,6:PRINT USING "##";44-F0
2060 RETURN
2070 ' |||▮▮▮▮   Opening      ▮▮▮▮|||
2080 RESTORE 2550:SCREEN 0,0
2090 FOR I=0 TO 9:READ A$
2100  PUT (210+I*20,50),KANJI(VAL("&H23"+A$)),PSET,6,0:I=I-(I=1)
2110 NEXT I
2120 LOCATE 19,15:COLOR 7:PRINT "HIT ANY KEY TO START"
2130 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN IF A$="" THEN 2130 ELSE ST=0:LV=0:GOTO 2180
2140 LOCATE  0,18:INPUT "Stage (0-3) ";ST
2150        IF ST>3 THEN BEEP:GOTO 2140
2160 LOCATE  0,20:INPUT "Level (0-9) ";LV
2170        IF LV>10 THEN BEEP:GOTO 2140
2180 CLS 3:RETURN
2190 ' |||▮▮▮▮    Ending      ▮▮▮▮|||
2200 RESTORE 2500
2210 IN=INP(&HE1):IF IN<>127 THEN 2210 ELSE CLS 3
2220 FOR I=0 TO 14
2230  SCREEN 0,0,1,1:READ A$:PUT (0,0),KANJI(VAL("&h23"+A$)),PSET
2240   FOR X=0 TO 15:FOR Y=0 TO 15:MX%(X,Y)=POINT(X,Y):NEXT Y:NEXT X
2250  SCREEN 0,0,0,1
2260   FOR X=0 TO 15:FOR Y=0 TO 15:IF MX%(X,Y)=0 THEN 2280
2270    LINE (19+I*40+X*2+Y,50+Y)-(20+I*40+X*2+Y,50+Y),1
2280   NEXT Y:NEXT X
2290 NEXT I:COLOR 7
2300 FOR I=1 TO 2:READ A,A$:LOCATE A,18+I*2:PRINT A$:NEXT I:COLOR 6
2310 LOCATE 22,13:PRINT "Your Score    ";USING "##########";SC#
2320 GOTO 2320
2330 ' |||▮▮▮▮   Data Set     ▮▮▮▮|||
2340 SCREEN 1,3:LINE (1,1)-(63,31),1,BF:MS=3
2350 CIRCLE (32,16),20,0:CIRCLE (32,16),12,0:PAINT (32,8),0,0
2360 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
2370  GET (1+I*31,1+J*15)-(32+I*31,16+J*15),CH%((I+J*2)*34)
2380 NEXT J:NEXT I
2390 LINE (0,0)-(63,15),1,BF:LINE (11,0)-(19,15),0,BF:LINE (32,6)-(63,10),0,BF
2400 FOR I=0 TO 1:GET (I*32,0)-(I*32+31,15),CH%((I+4)*34):NEXT I
2410 FOR I=0 TO 9:MA%(0,I)=7:MA%(8,I)=7:NEXT I
2420 RESTORE:FOR I=0 TO  7:READ CB%(I):NEXT
2430         FOR I=0 TO 11:READ CL%(I):NEXT
2440         FOR I=0 TO  5:READ TR%(I):NEXT
2450 RETURN
2460 ' |||▮▮▮▮   Data Pool    ▮▮▮▮|||
2470 DATA 1,3, 1,2, 0,3, 0,2
2480 DATA 0,1,4, 2,3,4, 0,2,5, 1,3,5
2490 DATA 3,2,1,0,5,4
2500 DATA 43,4F,4E,47,52,41,54,55,4C,41,54,49,4F,4E,53
2510 DATA 8,"Programed By mgcosθ   1990 11/26"
2520 '
2530 '                    KANJI コード &H2648 ◢
2540 DATA 23,"See You Again !!"
2550 DATA 47,6F,54,68,72,6F,75,67,68
```

★ベーマガ買ってから早くも，5年と半年……。ライターのみなさんもつぎつぎと変わり，ベーマガの厚みも2倍ぐらいに。しかし，唯一変わってないのは影さんのボケだと思う。(神奈川県横浜市・**高橋秀和15才**)……【**影：新参者特集パート3。長すぎ短かすぎは困る。**】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

ある日，電波新聞社では空調設備が破壊された

電波の出来事

（でんぱのできごと）

横山 起一

はじめに

9月14日，僕は，事故った。

バイク（DIO 50CC）で走ってたら車に当たった。ブレーキをかける暇などなかった。メットは，どぶに落ち，バイクと自分は4m以上はなれていた。靴など遠くのほうにあった。痛かった。体がしばらく動かなかった。

バイクは，全損。救急車で，運ばれた。診断では全治1週間だったが1か月以上肘が痛かった。

9月15日，僕は，動けなかった。

9月16日，僕は，未完成のプログラムを完成させた。でも，長いプログラムでバグも少々あった。原稿もかいた。でも，体じゅう痛くてちゃんと書けなかった。

9月17日，原稿を送った。

バグと長く汚いプログラムといい加減な原稿を。

そしてふた月が過ぎた。

ボツになったのを知ったのはそのときである。悔しかった。そのとき，あのプログラムを直してもう一度だそうと，おもったのは。

《第1表》変数表

変数	内容
CH%	きゃらくたー
A%	反転用きゃらくたー
B%	整理用きゃらくたー
SC(,)	すてーじ でーた
SC	すこあー
HI	はい すこあー
EP	冷風の当てた数
TI	タイム
MX, MY	影の座標
CX, CY	動く方向
DH	誰か？
CH	なんの きゃらうたーか
X, Y	ぷっと用座標
KX, KY	風の座標
KZ	風の先
PW	風のぱわー
WA	風のすぴーど
MISS	みす
Z	風の存在
A, B, C, I, J, K, Z	雑用
ME	影の数
SE	すてーじ
A$	一言

内　容

ある日，影さんが電波新聞社の空調設備をBOOM（破壊）してしまった。そこで，影さんが廊下（ろうか）からくる冷風をみんなにあてることになった。

影「なんで，空調設備を壊したかってそれは節電のためだよ。テレビで，節電しましょうといってたからさ」

一同「ぼか・ぼか・どっかーん」

影「いたーい」

夏，制作のため設定が少し変だが，気にしないでほしい。

遊びかた

テンキーで，操作してください。反射板をうまく動かして［NEXT］と書いてある人に冷風を当ててください。それ以外のひとに当てるとOUTです。

タイム内に一定の数を当てるとクリア。一定の数当てられないとOUTです。

プログラムのしくみ

ALL BASICです。キャラクターを反転させ，データを少なくしています。

4面までしかないので面データを変えて楽しんでください。

改造のアドバイス

風のスピードを変えてみてください(簡単にできる)。

Dr. Dや編さんを動くようにするとだいぶ変わると思います（かなり遅くなる)。

★

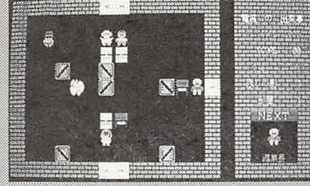
★

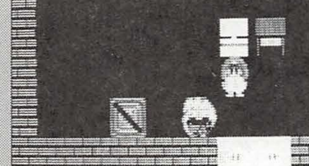
★



▲《写真1》これがタイトル画面です。影さんが電波ビルの空調をこわしたのがことのはじまりです

▼《写真2》影さんが廊下からくる冷風をみんなにあててあげるのが目的





▲《写真3》影さん自身が冷風をあびるとミスになるし，冷風をあてる人をまちがえてもダメ

▲《写真4》一定時間内に一定の人数あてないとこうなってしまうぞ



★ボクのクラスには，あだ名がモアイ，すだこと呼ばれている人がいる。そいつはなんと，イオンリングを吐くことができる。どーだびっくりしただろう!!(北海道札幌市・80286 16才)……【つぐ美：未成年だからタバコなんか吸っちゃいけないんだぞー。】

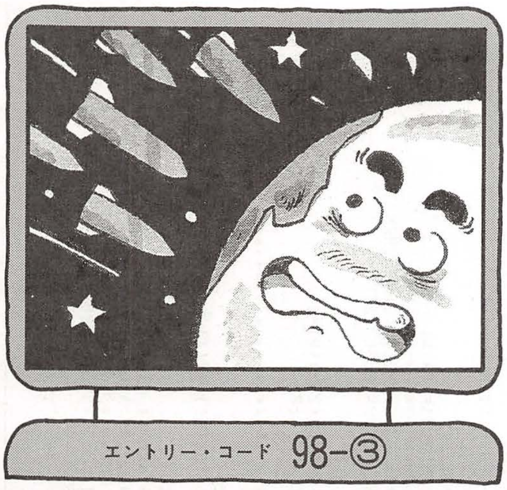
電波の出来事のプログラム・リスト

```
10 '/////  初期設定  /////
20 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,3:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:CLS 3
30 DIM CH%(98,14),A%(49,8),B%(98,2),SC(14,11),S$(4,11)
40 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):HI=200:GOTO 1040
50 SCREEN 0,0:GOSUB *TI:EP=0
60 GOSUB *S2:TI=2000:MX=2:MY=2:DH=0:X=MX:Y=MY:CH=0:MISS=0:GOSUB *S1:KZ=12
70 Z=1:SC(MX,MY)=0:CX=0:CY=0:A=0:B=0:GOSUB *P0:WA=0
80 GOSUB *N1:GOSUB *N2:T(1)=3*SE:T(2)=1*SE:T(3)=5*SE:T(4)=2*SE
90 '/////  影のルーチン  /////
100 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):CX=0:CY=0:TI=TI-1:GOSUB *S1
110 CX=(I0=239)-(I0=191):CY=(I1=254)-(I0=251):IF TI=0 THEN *CL
120 A=SC(MX+CX,MY+CY):IF A=9 OR A=10 THEN 130 ELSE 180
130 C=SC(MX+CX*2,MY+CY*2):IF C<>12 THEN 210 ELSE BEEP 1
140 X=MX+CX:Y=MY+CY:CH=12:GOSUB *P0:SC(MX+CX,MY+CY)=12:BEEP 0
150 X=(MX+CX*2):Y=(MY+CY*2):CH=A:GOSUB *P0:SC(MX+CX*2,MY+CY*2)=A
160 X=MX:Y=MY:CH=12:GOSUB *P0:SC(MX,MY)=12:X=MX+CX:Y=MY+CY:CH=0:GOSUB *P0
170 SC(MX+CX,MY+CY)=0:MX=MX+CX:MY=MY+CY
180 IF A<>12 THEN 210
190 X=MX:Y=MY:CH=12:GOSUB *P0:SC(MX,MY)=12:BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0
200 MX=MX+CX:MY=MY+CY:X=MX:Y=MY:CH=0:GOSUB *P0:SC(MX,MY)=0
210 '/////  風のルーチン  /////
220 A=0:IF Z=2 THEN 240
230 ZX=0:ZY=5:Z=2:X=ZX:Y=ZY:KX=1:KY=0:CH=11:PW=50:GOSUB *P1:GOTO 100
240 IF WA=3 THEN 260
250 WA=WA+1:GOTO 100
260 WA=0:X=ZX:Y=ZY:CH=SC(ZX,ZY):GOSUB *P0
270 CH=11:ZX=ZX+KX:ZY=ZY+KY:X=ZX:Y=ZY:GOSUB *P1
280 KZ=SC(ZX,ZY):ON KZ+1 GOSUB *A,*B,*B,*B,*B,*C,*D,*E,*F,*G,*H,*I,*J
290 IF MISS=0 THEN 100 ELSE 440
300 *A:MISS=1:FOR I=0 TO 200:BEEP I MOD 4:NEXT:GOTO *N
310 *B:IF KZ=DH THEN BEEP 1:SC=SC+T(KZ):EP=EP+1:GOSUB *N2:BEEP 0:GOTO *N
320 MISS=1:FOR I=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO *N
330 '/////  風の動いた後  /////
340 *C:PW=PW-10:GOTO 420
350 *D:PW=PW- 5:GOTO 420
360 *E:PW=0    :GOTO *N
370 *F:PW=0    :GOTO *N
380 *G:PW=PW- 3:IF KY<>0 THEN KX= KY:KY=0:GOTO 420 ELSE KY= KX:KX=0:GOTO 420
390 *H:PW=PW- 3:IF KY<>0 THEN KX=-KY:KY=0:GOTO 420 ELSE KY=-KX:KX=0:GOTO 420
400 *I:RETURN'ｺｺﾆﾜｺﾅｲ
410 *J:PW=PW- 2
420 IF PW<0 THEN Z=1:GOSUB *P1:RETURN ELSE RETURN
430 *N:X=ZX:Y=ZY:CH=11:GOSUB *P1:Z=1:RETURN
440 CLS :BEEP:ME=ME-1:IF ME=0 THEN *GO ELSE 60
450 '/////  G A M E  O V E R  /////
460 *GO:COLOR 2:CLS 3:LOCATE 35,10:PRINT "仕事しない罰だー":IF HI<SC THEN HI=SC
470 A=0:GOSUB 520:FOR K=1 TO 4
480 FOR J=1 TO 4:FOR I=2 TO 135+A STEP 2:COLOR RND*6+1
490 PUT(304,I-2),CH%(0,12),PSET:PUT(304,I),CH%(0,J),PSET
500 FOR L=0 TO 10:NEXT L,I:LINE(304,134)-(336,149+A),0,BF
510 FOR I=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 520:NEXT J,K:GOTO 50
520 LINE(304,149+A)-(335,149+A),0,BF:LOCATE 45,19:PRINT "うげー そんな. . . "
530 PUT(304,150+A),CH%(0,0),PSET:LINE(0,166)-(639,199),2,BF:A=A+1:RETURN
540 '/////  R O U N D  C L E A R  /////
550 *CL:CLS 3:IF SE=4 THEN *AC
560 IF EP<10 THEN LOCATE 35,9:PRINT "M I S S":FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 440
570 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 19:CH=8:GOSUB *P0:NEXT X,Y:EP=0
580 COLOR 7:LOCATE 30,12:PRINT "影君よくやった  休み時間だよ"
590 COLOR 2:LOCATE 30,15:PRINT USING "BOUNS   100* #        ";SE
600 FOR K=0 TO 2:FOR J=0 TO 400:BEEP J MOD 2:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT I,K
610 SC=SC+100*SE:FOR I=0 TO 5000:NEXT:SE=SE+1:CLS 3:GOTO 60
620 '///// A L L  R E O U N D  C L E A R  /////
630 *AC:COLOR 7:LOCATE 35, 9:PRINT "全面クリアー":BEEP
640 PUT(304,150),CH%(0,0),PSET:LINE(0,166)-(639,199),2,BF
650 FOR X=32 TO 205 STEP 5:PUT(X,150),CH%(0,1),PSET
660 PUT(X+32,150),CH%(0,2),PSET:PUT(X+64,150),CH%(0,4),PSET:RESTORE 1930
670 PUT(X-32,150),CH%(0,12),PSET:NEXT:FOR I=0 TO 7:READ A$(I):NEXT
680 LOCATE 25,11:PRINT A$(0):LOCATE 25,13:PRINT A$(1):LOCATE 25,15:PRINT A$(2)
690 FOR I=0 TO 3000:BEEP I MOD 30:NEXT:FOR I=0 TO 2000:NEXT
700 LINE(0,0)-(639,165),0,BF:CLS:PUT(0,150),CH%(0,0),PSET
710 PUT(608,150),CH%(0,3),PSET
720 LOCATE 25,13:PRINT A$(3):LOCATE 25,15:PRINT A$(4)
730 FOR X=0 TO 288 STEP 2:LINE(X,150)-(X+2,165),0,BF:PUT(X,150),CH%(0,0),PSET
740 LINE(608-X,150)-(606-X,165),0,BF:PUT(608-X,150),CH%(0,3),PSET
750 NEXT:FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS
760 LOCATE 0,13:PRINT A$(5):LOCATE 10,14:PRINT A$(6):LOCATE 25,15:PRINT A$(7)
770 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
780 Y=150:FOR X=288 TO 0 STEP -4:PUT(X,Y),CH%(0,12),PSET:Y=Y-1
790 PUT(X,Y),CH%(0,0),PSET:NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 50
800 '/////  キャラクターの表示  /////
810 *P0:PUT(X*32,Y*16),CH%(0,CH),PSET:RETURN
820 *P1:PUT(X*32,Y*16),CH%(0,CH)     :RETURN
830 '/////  サブ  スクリーン  /////
840 *S1:COLOR 5:LOCATE 63, 6:PRINT USING"   SCORE ####0 ";SC:
850     COLOR 2:LOCATE 63, 8:PRINT USING" あと  #### 分 ";TI/10:RETURN
860 *S2:FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 13:A$=(MID$(S$(SE,J+1),I+1,1))
870 A=VAL("&h"+A$):X=I:Y=J:CH=A:GOSUB *P0:SC(I,J)=A:NEXT:NEXT
880 FOR Y=0 TO 10:FOR X=15 TO 19:CH=8:GOSUB *P0:NEXT:NEXT
890 COLOR 7:LOCATE 62, 2:PRINT "電波  の  出来事"
900 COLOR 4:LOCATE 63, 4:PRINT USING"HI-SCORE ####0 ";HI
910 COLOR 6:LOCATE 63,12:PRINT USING"   部屋      # ";SE
920         LOCATE 63,10:PRINT USING"残りの影     # ";ME:RETURN
930 *N1:LINE(512,112)-(607,160),0,BF:LINE(512,111)-(607,120),2,BF
940 COLOR 7:LOCATE 64,14:PRINT " N E X T  ";:RETURN
950 *N2:DH=INT(RND(1)*4+1):CH=DH:X=17:Y=8:GOSUB *P0:GOSUB *S1
960 COLOR DH:LOCATE 65,19:PRINT NA$(DH):RETURN
970 '///// タイトル  /////
980 *TI:CLS 3:RESTORE 1710:SC=0:SE=1:ME=3:COLOR 5
```


★影さんはまじめだと思う。考えてもみろ，OFもちゃんとした仕事ではないか。わかったか？(岡山県備前市・CAT15才)……【影：他の読者の人もこれで私が仕事をしていることがわかっただろう。一同：じろっ。影：なっなんだこの冷たい視線は？】

```
990 FOR I=0 TO 5:READ A$:PUT(220+I*32,50),KANJI(VAL("&h"+A$)):NEXT
1000 FOR I=0 TO 4:READ A$(I):NEXT
1010 FOR I=0 TO 4:X=9:Y=6:CH=I:GOSUB *P0:LOCATE 20,15:PRINT A$(I)
1020 FOR J=0 TO 3000:IF INP(&HE1)=127 THEN CLS 3:RETURN
1030 NEXT:COLOR I+1:NEXT:GOTO 1010
1040 '/////  キャラクター  /////
1050 RESTORE 1190:COLOR 7:LOCATE 28,11:PRINT "しばらくおまちください"
1060 FOR J=0 TO 8:FOR I=0 TO 49:READ A$:A%(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT I,J
1070 FOR I=0 TO 97:READ A$:B%(I,0)=VAL("&H"+A$):NEXT
1080 FOR I=0 TO 97:READ A$:B%(I,1)=VAL("&H"+A$):NEXT:PUT(0,176),B%(0,0),PSET
1090 FOR J=0 TO 8:PUT(0,J*16),A%(0,J),PSET:NEXT:PUT(0,144),B%(0,1),PSET
1100 FOR Y=0 TO 16*8-1:FOR X=0 TO 16:A=POINT(X,Y):PSET(31-X,Y),A:NEXT X,Y
1110 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 31:A=POINT(X,128+Y):PSET(X,136+Y),A:NEXT X,Y
1120 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 31:A=POINT(X,144+Y):PSET(31-X,160+Y),A:NEXT X,Y
1130 FOR Y=0 TO 191 STEP 16:GET(0,Y)-(31,Y+15),CH%(0,(Y+1)/16):NEXT
1140 GET(32,0)-(63,15),CH%(0,12)
1150 RESTORE 1780:FOR I=1 TO 4:READ NA$(I):NEXT
1160 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 11:READ A$:S$(J,I)=A$:NEXT I,J:GOTO 50
1170 '                ----- DATA -----
1180 ' /////  キャラクター  /////
1190 DATA 0010,0010,0000,7F00,0000,0000,FF01,0000,0000,FF03,0000,0000,FF03
1200 DATA 0000,0000,FF03,FF00,0000,0003,0000,0000,E101,E100,0000,7F00,7F00
1210 DATA F801,0700,FF01,FF07,0000,FF07,7F07,0000,7F07,FF03,0000,0002,FF03
1220 DATA 0000,0000,FE01,0000,0000,7E00,0000,0000,0000,1E00,0000'   影
1230 DATA 0010,0010,1F00,1F00,0000,7F00,7F00,0000,FF03,FF03,0E03,F907,F907
1240 DATA 0807,FF07,FF07,0006,FF07,FF07,0F07,7F00,7F00,3F00,3F38,3F38,3E00
1250 DATA EF3F,EF3F,E00F,FF0F,FF0F,FF0F,FF03,FE03,FF03,FF07,FF07,FF07,FF03
1260 DATA FF03,FF03,FE01,0000,0000,FE01,0000,0000,0000,7000,0000' DR．D
1270 DATA 0010,0010,0000,1F00,0000,0000,FF00,0000,0000,FF01,0100,0000,FF01
1280 DATA 3F00,0000,F901,B900,0000,F901,FB00,0000,FF00,7F00,0000,3F00,0F00
1290 DATA FE03,FF03,F903,FF0F,FF0F,FE0F,FF0E,FF0E,FC0E,FF00,0106,0006,FF01
1300 DATA 0000,0000,FE01,0000,0000,FC00,0000,0000,0000,F000,0000'   編
1310 DATA 0010,0010,1F00,0000,0000,FF00,0000,0000,F101,0100,0F00,C207,0000
1320 DATA 3800,1507,0000,E000,C00F,3900,3900,800F,7900,7B00,A00F,5F00,1F00
1330 DATA FF07,0000,7F00,FF01,0100,FE00,FF01,0006,FF07,FF01,0106,FE07,FF03
1340 DATA 0000,FF03,FF00,0000,FF00,3E00,3E00,0000,FE00,FE00,0000' つぐみ
1350 DATA 0010,0010,1F00,0000,1F00,FF00,0000,FF00,C701,3800,FF01,C001,3F00
1360 DATA FF01,0001,F900,F901,C000,3900,FB00,0000,3F00,3F00,0000,0F00,FF03
1370 DATA 0600,0100,F90F,0300,0000,FC1F,0100,0000,FE1D,FF01,FF0D,000C,FE01
1380 DATA FE01,0000,FC00,FC00,0000,FC00,FC00,0000,0000,7800,0000' 編集長
1390 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,000C,FF0F,FF0F,000C
1400 DATA FF0F,FF0F,000C,FF0F,FF0F,000C,FF0F,FF0F,000C,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F
1410 DATA 0300,0300,0300,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,0000,0000,FF0F,FF0F
1420 DATA FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F,FF0F'パソコン
1430 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,FF1F,0000,0000,FF1F,0000,0000,FF1F
1440 DATA 0000,0000,FF1F,0000,0000,FF1F,0000,0000,FF1F,0000,0000,FF1F,0000
1450 DATA 0000,0000,0000,FF01,FF0D,0000,FE01,FF0D,0100,FF01,FF0D,0000,0000
1460 DATA 000C,0000,0000,000C,0000,0000,000C,0000,0000,000C,0000'    机
1470 DATA 0010,0010,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,01C0
1480 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,01C0,F9FF
1490 DATA FFFF,01C0,F9FF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1500 DATA 01C0,FFFF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,01C0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF'    窓
1510 DATA 0020,0008,FFFE,FFFE,0000,0000,0000,0000,FFFE,FFFE,0000,0000,0000
1520 DATA 0000,FFFE,FFFE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1530 DATA FEFF,FEFF,0000,0000,0000,0000,FEFF,FEFF,0000,0000,0000,0000,FEFF
1540 DATA FEFF,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000'    壁
1550 DATA 0020,0010,C707,0080,0000,0000,0000,0000,FF1F,00EF,0000,0000,C707
1560 DATA 0080,FF3F,E0FF,0000,0000,3F1F,00CF,FF3F,F8FF,3800,0000,FF1E,E03F
1570 DATA FF7F,FCFF,7000,C000,FE3D,F8FF,FF7F,FEFF,7000,7000,FF31,FCFF,FF3F
1580 DATA FEFF,3800,3800,FF0E,FCFF,FF7F,FFFF,0000,3800,FF3E,FEFF,FFFF,FFFF
1590 DATA 0000,7800,7F7F,FEFF,FFFF,FEFF,0000,E000,FF7F,FCBF,FF7F,FCFF,0000
1600 DATA 0000,FF3F,F8BF,FF7F,F8FF,0000,0000,FF3F,E0BB,FF3F,E0FF,0000,0000
1610 DATA FF1F,007C,FF1F,00FF,0000,0000,FC07,00FE,FC07,00FF,0000,0000,E001
1620 DATA 007C,E001,007C,0000,0000,0000,0000                         '   冷 風
1630 DATA 0020,0010,FF3F,FCFF,00C0,0300,0000,0000,00F0,0F00,FF3F,FCFF,0000
1640 DATA 0000,FFC0,C3FF,FF30,CCFF,0000,3000,00C0,F300,0030,3C00,3F00,C0FF
1650 DATA 0FCC,33FC,003C,3C03,0F00,C0FF,00CC,330F,033C,3CF0,0303,C0F3,C0CC
1660 DATA 33F3,003C,3C3C,C003,C03F,C0CC,3333,303C,3C0C,F003,C00F,CCCC,3303
1670 DATA 303C,3C0C,F003,C00F,CFCC,3303,3C3C,3C00,FC03,C003,F0CC,3300,0F3C
1680 DATA 3CC0,CF03,C0C0,3FCC,33F0,C03C,3C00,FF03,00F0,00CF,0300,003C,0C00
1690 DATA FF03,00FC,FFC3,03FF,FF33,0CFF,000C,0000,00F0,0F00,FF3F,FCFF,0000
1700 DATA 0000,FF3F,FCFF,00C0,0300,0000,0000                         '  反射板
1710 DATA 4545,4748,244E,3D50,4D68,3B76
1720 '/////  最初の一言  /////
1730 DATA "影  俺だって  真面目に働く日もあるんだぞ     "
1740 DATA "DR．D  いつも  怒って顔が赤い  ！！    "
1750 DATA "編さん  最近  暑さでたるんできている         "
1760 DATA "つぐみちゃん  気分屋のつぐみ                "
1770 DATA "編集長  怒ってばかりいて高血圧              "
1780 DATA " DR．D ","     編     ","   つぐみ   ","  編集長   "
1790 '/////  面  /////
1800 DATA 888888778888888 , 8CCCCCCCCCCCC8 , 8CCCCC12CCCCC8 , 8CCCCC55CCCCC8
1810 DATA 8CCACC9CCCCCC8 , 8CCCCCACCC9647 , 8CCCCCCCCCCCC8 , 8CCCCC56CCCCC8
1820 DATA 8CCCCC3CCCCCC8 , 8CC9CCCCCCACC8 , 88888877888888 REM  一  面
1830 DATA 88888888888888 , 8CC56CCCCCC4C8 , 8CCCCCCCCCCCC8 , 8CCCCCCCCCCCC8
1840 DATA 88888888CCCCC8 , 8CC9CAC1CCCCC8 , 8CCCCCCCCCCCC8 , 8CC9CACCCCCAC8
1850 DATA 8C2CCCCCCCC3C8 , 8CCC6CC556CCC8 , 88888888888888 REM  二  面
1860 DATA 88878877887888 , 8CCCCCCCCCCCC8 , 8CCCC615CCCCC8 , 8CCCCC8CCCCCC8
1870 DATA 8CCCCCCCCCC3C8 , 8CCCCCCCCAC9C7 , 8CCCCCCCCCC2C7 , 8CCCCCC666CCC8
1880 DATA 8CCCCCC646CCC8 , 8CCCCCCCCCCCC8 , 88878877887888 REM  三  面
1890 DATA 88777888877788 , 8CCCCCC2CCC9C8 , 8CC88888888CC8 , 8CACCCC9CCCCC8
1900 DATA 8CCCC8C8CCCCC8 , 8ACC8CCCCCCAC8 , 8C88CCCC888CC8 , 8C84CCACC38CC8
1910 DATA 8C88CC9CC88CC8 , 8CCCCC1CCCCCC8 , 88888777788888 REM  四  面
1920 '/////  最後の一言  /////
1930 DATA "DR．D：影君  やるときゃやるねー "
1940 DATA "編       ：影さん  みなおしましたょ "
1950 DATA "編集長  ：これで給料が上がるよ 10円ﾈ"
1960 DATA "つぐみ：影さん  ！！","影    ：つぐみ  ！！","つぐみ：おいこら影"
1970 DATA "さっき麦茶もってこいっていったのになんでもってこねんだよー"
1980 DATA "影：えーーーー  ！！"
```


★1月号のベーマガを買ったら，付録が二つも入っていた。二つとも同じものだったから得したような損したような……。(静岡県富士市・近藤　健一15才)……【影：キミが２冊もっていったということは，不幸な人が１人いるということか。あーかわいそう。】



PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用
（※要400ライン・ディスプレイ）

ミサイル・コマンドによく似ているぞ！

SUPER DEFENSIVE WEAPON
（スーパー ディフェンシブ ウェポン）

今泉　永生

ストーリー

ケイコク！キョダイミサイル　ガ　チキュウ　ニ　ムカッテ　タスウ　ヒライチュウ！タダチニ　ボウエイソウチ　ヲサドウ　サセヨ！クリカエス……—。

内　容

はい，ベーマガ90年8月号111ページを開いてください。村田知史さんの「死への秒読み」が載っていますね？それを参考にし，作りました。ということで，これは「SDIもどき²」です。

遊びかた

自分は地球の防御装置で，侵略者の落とすミサイルを撃ち落としてください。テンキーで上下左右（慣性がかかってます）に照準を動かし，Zで左端から，Xで右端からレーザーを発射します。レーザーは目標地点にくると爆発するので，それに敵ミサイルを巻き込めばやっつけられます。それから，敵ミサイルも爆発するので，誘爆が（しつこいくらいに）できます。それがこのゲームの特色です。

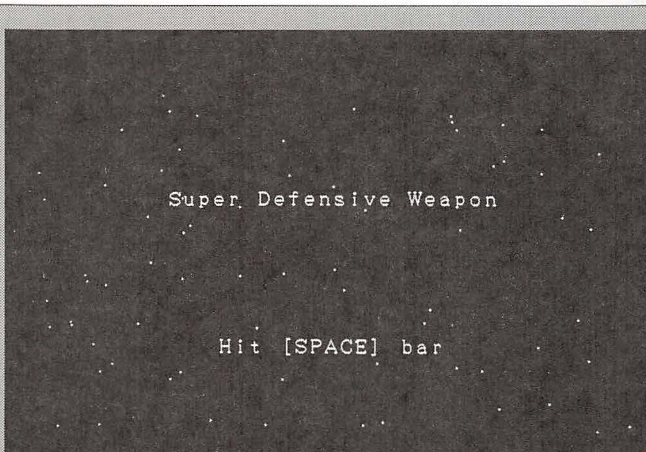
敵ミサイルが地球に落ちるとダメージが増えます。ダメージが最高になればゲーム・オーバーです。その前に，上に表示されているHitsの数だけミサイルを撃ち落とせば，ステージ・クリアでダメージがいくらか回復します。全12面です。3の倍数面ではボスとの一騎打ちがあります。

その他もろもろ

レーザーが飛んでいくところが苦労しました。前に載った「新たなる伝説」で使ったフェード・イン／アウト・ルーチンを完成させたので，眼癌（がんがん）じゃなくてガンガンに使いました。おかげでリストが究極に見にくくなりました。勘弁してちょ。それから，このゲームを友達に見せたら「ミサイルコマンドに似てる」といわれましたが，小生はそんなゲームを食べたことはありません。

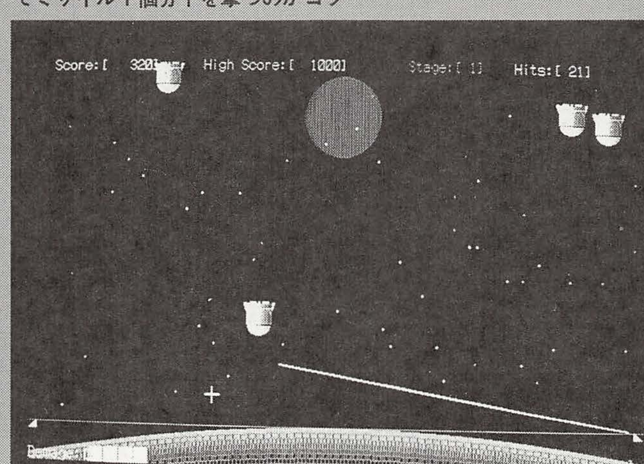
CHECKER FLAG

編：グラフィックに凝った作品です。その分リストが長いけど。
Dr.D：だがどこでどんな処理をしておるかはよくわかるな。工夫された各REM文を見たまえ　これくらいはみんなもやってもらいたいものじゃ。
編：それとこの地球ですが…。すごいなあ。これどうやって描いているんです？
Dr.D：LINE-STEPという命令じゃ。マニュアルを見れば載っておるはずだが，さては読んでおらんな。
影：どれどれ。ああ，このゲームですね。チョイチョイのチョイ。おおっ！ボスが登場してきたぞ。生ほど，工夫のあとがみられるね。
Dr.D：うむ。ただの移植に終わっていないところが感心感心。

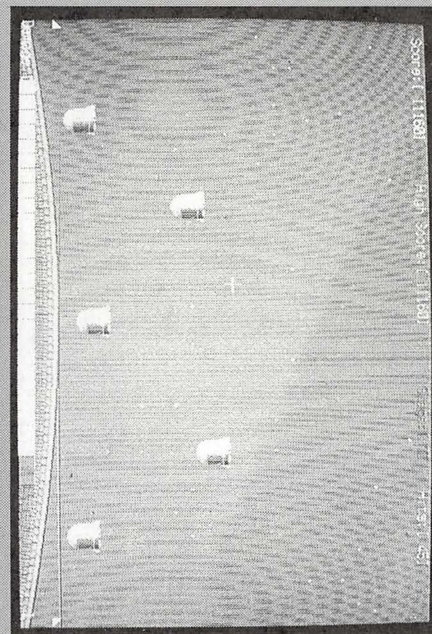


▲《写真1》これがタイトル画面です。このゲームは昔アーケードにあったような？

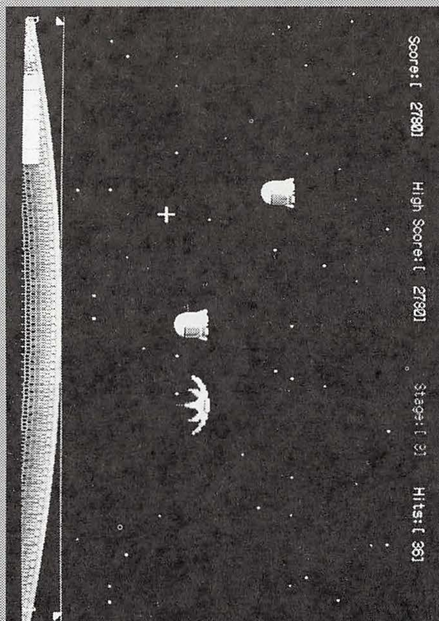
▼《写真2》レーザーがとどくまでには時間がかかるのでミサイル1個分下を撃つのがコツ



★X68000のCPUは68000。となるとX1のCPUは!?(京都府宇治市・高橋　修一16才)……【影：とーぜん1にきまってるじゃん。Dr.D：これこれ，Z80じゃよ。影：とゆーことはメガドラはX1とX68000の性能を持っている！Dr.D：ま，まあ。影：さっそく合体させようっと。】



◀《写真3》下のダメージがいっぱいになったらゲーム・オーバーだぞ



▶《写真4》3面ごとにボスが登場。右上にでているヒット数だけダメージをあたえないとこわれない

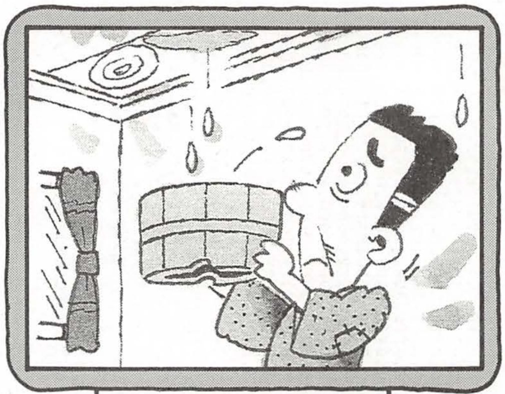
SUPER DEFENSIVE WEAPONのプログラム・リスト

```
1 '     save "S D W
1000 '▀▀▀▀▀ Super Defensive Weapon   '90/11/11 (Sun.) ▀▀▀▀▀
1010 CLS 3:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR ,,,7,2
1020 DEFINT A-Z:DEFSNG L:DIM Y(67),E(259),B(515),EA$(15),C$(15),CM$(15)
1030 HX(0)=8:HX(1)=630:EK=4:SP=32
1040 GOSUB *SETNG:GOSUB *SCREN:ST=1:HS=100
1050 GOSUB *TITLE:SC=0:CL=0
1060 HT=ST*5+30:BS=-(ST MOD 3=0):IF BS=0 THEN 1080
1070 BX=320:BY=160:BA=1:B1=1:BB=0:B2=0:HT=ST*10+40
1080 X=314:Y=194:GOSUB *START
1090 *MAIN.:'*******************************************< Main routine
1100 IF SF THEN GOSUB *DOJI1
1110 IF CL THEN GOSUB *KURIA
1120 IF OV THEN GOSUB *OVER.
1130 GOSUB *YOUR.:GOSUB *LASER:IF BS THEN GOSUB *BOSS.
1140 GOSUB *BOMB.:GOSUB *ENEMY:GOTO *MAIN.
1150 *YOUR.:'******************************************< Your movement
1160 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
1170 V1=((I0=239 OR I0=235)-(I0=191 OR I0=187))*4
1180 V2=((I1=254)-(I0=251 OR I0=235 OR I0=187))*4
1190 IF ABS(VX+V1)<SP THEN VX=VX+V1
1200 IF ABS(VY+V2)<SP THEN VY=VY+V2
1210 VX=VX-SGN(VX)*2:VY=VY-SGN(VY)*2
1220 IF X+VX<0 OR X+VX>624 THEN VX=0
1230 IF Y+VY<0 OR Y+VY>344 THEN VY=0
1240 I5=INP(&HE5):IF I5=255 THEN 1290 ELSE H=-(I5=254)
1250 IF LF(H) OR BM(H) THEN 1290 ELSE XX(H)=X+7:YY(H)=Y+7
1260 A=XX(H)-HX(H):B=YY(H)-360:C=ABS(B):IF ABS(A)>ABS(B) THEN C=ABS(A)
1270 LF(H)=1:LX(H)=HX(H):LY(H)=360:IF C=0 THEN C=1
1280 LA(H)=(A/C)*64:LB(H)=(B/C)*64:L1(H)=LA(H):L2(H)=LB(H):I=1
1290 LINE(X,Y)-STEP(15,15),0,BF:X=X+VX:Y=Y+VY:PUT(X,Y),Y,PSET:RETURN
1300 *LASER:'*************************************************< Laser
1310 FOR I=0 TO 1:IF LF(I)=0 THEN 1400
1320 IF ABS(LX(I)-XX(I))>1 OR ABS(LY(I)-YY(I))>1 THEN 1360
1330 LF(I)=LF(I)+1:IF LF(I)<3 THEN 1350
1340 LF(I)=0:BM(I)=1:BR(I)=0:BX(I)=LX(I):BY(I)=LY(I):GOTO 1400
1350 LX(I)=HX(I):LY(I)=360:L1(I)=LA(I):L2(I)=LB(I)
1360 IF ABS(LX(I)+L1(I)-XX(I))>68 OR ABS(LY(I)+L2(I)-YY(I))>68 THEN 1380
1370 L1(I)=XX(I)-LX(I):L2(I)=YY(I)-LY(I)
1380 BEEP -(LF(I)=1):LX(I)=LX(I)+L1(I):LY(I)=LY(I)+L2(I):BEEP 0
1390 LINE(HX(I),360)-(LX(I),LY(I)),-(LF(I)=1)*7
1400 NEXT:RETURN
1410 *BOMB.:'********************************************< Explosions
1420 FOR I=0 TO EK+2:IF BM(I)=0 THEN 1520
1430 BR(I)=BR(I)+8:IF BR(I)>40-(I>1)*40 THEN BM(I)=0
1440 BEEP 1:BEEP 0:CIRCLE(BX(I),BY(I)),BR(I),(INT(RND*15)+1)*BM(I),,,,F:BEEP 0
1450 IF BM(I)=0 THEN 1520 ELSE FOR J=0 TO EK:IF EF(J)=0 THEN 1490
1460 IF ABS(EX(J)+15-BX(I))>BR(I)+10 OR ABS(EY(J)+15-BY(I))>BR(I)+10 THEN 1490
1470 BM(J+2)=1:BR(J+2)=0:BX(J+2)=EX(J)+15:BY(J+2)=EY(J)+15:EF(J)=0
1480 SC=SC+BY(J+2)¥120+1:GOSUB *SCORE:HT=HT-1+BS:GOSUB *HITS.
1490 NEXT:IF BS=0 THEN 1520
1500 IF CL OR ABS(BX+32-BX(I))>BR(I)+15 OR ABS(BY+16-BY(I))>BR(I)+15 THEN 1520
1510 BEEP 1:PUT(BX,BY),B,PRESET:HT=HT-1:GOSUB *HITS.:PUT(BX,BY),B,PSET:BEEP 0
1520 NEXT:RETURN
1530 *ENEMY:'*****************************************< Enemys' routine
1540 FOR I=0 TO EK:IF EF(I) THEN 1580 ELSE IF BS OR CL THEN 1630
1550 EX(I)=INT(RND*607):EY(I)=0:EF(I)=1-BM(I+2)
1560 EA(I)=(INT(RND*2)*2-1)*INT(RND*3)
1570 EB(I)=INT(RND*3+3)-(INT(RND*(13-ST))=0)*INT(RND*3+2)
1580 IF EX(I)+EA(I)<0 OR EX(I)+EA(I)>607 THEN EF(I)=0
1590 IF EY(I)+EB(I)<327 THEN 1610 ELSE IF OV THEN EF(I)=0:GOTO 1610
1600 COLOR=(0,240):BEEP 1:EF(I)=0:DG=DG+1:GOSUB *DAMGE:BEEP 0:COLOR=(0,0)
1610 LINE(EX(I),EY(I))-STEP(31,31),0,BF:IF EF(I)=0 THEN W=2:GOSUB *W:GOTO 1630
1620 EX(I)=EX(I)+EA(I):EY(I)=EY(I)+EB(I):PUT(EX(I),EY(I)),E,PSET
1630 NEXT:RETURN
1640 *BOSS.:'******************************************< Boss's routine
1650 IF CL THEN BA=B1*3:BB=2:GOTO 1690
1660 IF INT(RND*6)=0 THEN B1=INT(RND*3)-1:B2=INT(RND*3)-1
1670 BA=BA+B1:IF ABS(BA+B1)>8 THEN BA=8*B1
1680 BB=BB+B2:IF ABS(BB+B2)>8 THEN BB=8*B2
1690 IF BX+BA<0 OR BX+BA>575            THEN BA=-BA:B1=-B1
1700 IF BY+BB<0 OR BY+BB>238-(CL<>0)*89 THEN BB=-BB:B2=-B2
1710 LINE(BX,BY)-STEP(63,31),0,BF:BX=BX+BA:BY=BY+BB:IF CL=0 THEN 1730
1720 IF CL MOD 2=0 THEN PUT(BX,BY),B,PSET:RETURN ELSE RETURN
1730 PUT(BX,BY),B,OR:FOR I=0 TO EK
1740 IF EF(I) OR INT(RND*99-ST*5) THEN 1770
1750 EX(I)=BX+15:EY(I)=BY+31:EA(I)=(INT(RND*2)*2-1)*B1*2
1760 EB(I)=INT(RND*4+2)+ST¥3:EF(I)=1-BM(I+2):I=EK
1770 NEXT:RETURN
1780 *KURIA:'*****************************************< Round clear !
1790 CL=CL+1:IF CL>20 THEN 1830
1800 FOR I1=2 TO EK+2:IF BM(I1) THEN 1820
1810 BM(I1)=1:BR(I1)=0:BX(I1)=EX(I1-2)+15:BY(I1)=EY(I1-2)+15:EF(I1)=0
1820 NEXT:RETURN
1830 IF CL<50 THEN W=400:GOSUB *W:RETURN
1840 LOCATE 33,10:COLOR 7:PRINT USING "Stage ## Clear!";ST
1850 W=15000:GOSUB *W:LINE(0,0)-(639,399),0,BF:A=0
1860 FOR I=76 TO 8 STEP -2:IF I¥2-3=<DG THEN I=8:GOTO 1900
1870 BEEP 1:LOCATE I,24:COLOR 7:PRINT "]  ";:W=200:GOSUB *W:BEEP 0
1880 LOCATE 26,14:COLOR 7:A=((78-I)¥2)*ST
1890 PRINT USING "Clear bonus : ## x ## = ###0";(78-I)¥2,ST,A
```


★編様，2月号に載せていただき，ありがとうございました。うーん快感／ついまたハガキをだしてしまう。癖になりそうだ。(岐阜県恵那郡・であ15才)……【影：2か月連続で載せたことで彼は中毒になるだろう。キラリン☆☆編：もっと²ハガキを／】

```
1900 NEXT:W=9999:GOSUB *W:BEEP 1:SC=SC+A:LOCATE 50,14:PRINT "   "
1910 GOSUB *SCORE:BEEP 0:W=9999:GOSUB *W:IF ST=12 THEN *ENDNG
1920 LOCATE 33,18:PRINT "Try next stage":GOSUB *W
1930 LOCATE ,24:PRINT SPC(79);:FOR I=15 TO 0 STEP -1:OUT &H72,I
1940 FOR CO=0 TO 15:CL$="000":GOSUB *FADE.:NEXT CO,I:CLS
1950 LF(0)=0:LF(1)=0:FOR I=0 TO EK+2:BM(I)=0:NEXT
1960 CL=0:DG=DG-(INT(RND*(ST¥2))+ST¥2+1):IF DG<=0 THEN DG=0
1970 ST=ST+1:VX=0:VY=0:OUT &H72,15:RETURN 1060
1980 *START:'**********************************************************< Start
1990 SF=47:W=5000:GOSUB *W:OUT &H72,0:FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0)
2000 C$(I)="000":NEXT:FOR I=0 TO 50:COLOR RND*6+1
2010 LOCATE RND*79,RND*20+1:PRINT "・";:NEXT:GOSUB *SCORE
2020 GOSUB *HI.SC:GOSUB *ROUND:GOSUB *HITS.
2030 LOCATE 33,10:COLOR 7:PRINT USING "Stage ## Ready";ST
2040 FOR I=0 TO 15:OUT &H72,I:FOR CO=0 TO 15:CL$=CM$(CO)
2050 GOSUB *FADE.:NEXT CO,I:GOSUB *DAMGE:RETURN
2060 *DOJI1:SF=SF-1:LOCATE 33,10:IF SF=0 THEN PRINT SPC(14):RETURN
2070 COLOR SF MOD 8:PRINT USING "Stage ## Ready";ST:RETURN
2080 *OVER.:'*******************************************************<Game over
2090 OV=OV+1:IF OV>34 THEN RETURN 2140
2100 IF OV MOD 2 THEN W=900:GOSUB *W:RETURN
2110 LOCATE ,24:PRINT SPC(79);:FOR CO=2 TO 15:CL$="000"
2120 GOSUB *FADE.:NEXT:CO=1:CL$="0f0":GOSUB *FADE.
2130 CO=9:CL$="0a0":GOSUB *FADE.:OUT &H72,17-OV¥2:RETURN
2140 CLS 3:OUT &H72,15:W=9999:GOSUB *W:FOR I=0 TO 15
2150 CL$="000":CO=1:GOSUB *FADE.:CO=9:GOSUB *FADE.:W=3000:GOSUB *W:NEXT
2160 LOCATE 31,12:COLOR RND*6+1:PRINT AKCNV$("GAME OVER"):A$=INKEY$
2170 IF A$=" " THEN ST=1 ELSE IF A$<>"C" AND A$<>"c" THEN 2160
2180 CLS:FOR I=0 TO 15:C$(I)="000":COLOR=(I,0):NEXT:DG=0:VX=0:VY=0
2190 FOR I=0 TO EK:EF(I)=0:BM(I)=0:NEXT:BM(EK+1)=0:BM(EK+2)=0
2200 LF(0)=0:LF(1)=0:OV=0:IF A$=" " GOTO 1050 ELSE 1080
2210 *ENDNG:'*********************************************************< Ending
2220 A=0:COLOR 5:LOCATE 26,14:PRINT "    Sepcial Bonus :          "
2230 W=9999:GOSUB *W:FOR I=1 TO 100:BEEP 1:W=150:GOSUB *W:BEEP 0
2240 LOCATE 46,14:PRINT USING "###00";I:GOSUB *W:NEXT:W=9999:GOSUB *W
2250 SC=SC+1000:BEEP 1:GOSUB *SCORE:BEEP 0:LOCATE 46,14:PRINT "     "
2260 GOSUB *W:LOCATE ,24:PRINT SPC(79);:FOR I=15 TO 0 STEP -1
2270 OUT &H72,I:FOR CO=1 TO 15:CL$="000":GOSUB *FADE.:NEXT:NEXT:CLS
2280 FOR I=0 TO 200:PSET(RND*639,RND*360),INT(RND*13)+3:NEXT
2290 FOR I=0 TO 15:FOR CO=1 TO 15:CL$=CM$(CO):GOSUB *FADE.:NEXT:NEXT
2300 C$(2)="555":COLOR=(2,&H555):OUT &H72,15:CO=2:FOR I=0 TO 7:D=-(I>4)
2310 READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):MID$(A$,J,1)=CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-1)
2320 NEXT:A$=AKCNV$(A$):FOR J=3 TO LEN(A$)-3 STEP 2
2330 C=VAL("&h"+HEX$(ASC(MID$(A$,J,1)))+HEX$(ASC(MID$(A$,J+1,1))))
2340 BEEP -(C<>&H2121):PUT(J*8,I*(32-D*16)+D*128),KANJI(C),OR,      2,0
2350 CL$="fff":BEEP 0:FOR K=6 TO 15:GOSUB *FADE.:NEXT
2360                 PUT(J*8,I*(32-D*16)+D*128),KANJI(C),OR,15-D*8,0
2370 C$(2)="555":COLOR=(2,&H555):NEXT:W=5000:GOSUB *W:NEXT
2380 W=15000:GOSUB *W:FOR J=0 TO 15:CL$="000":FOR CO=0 TO 15:GOSUB *FADE.
2390 NEXT:NEXT:COLOR 7:SCREEN 3:CLS 3:COLOR:GOSUB *B:END
2400 *STATE:'***************************************************< Print states
2410 GOSUB *SCORE:GOSUB *HI.SC:GOSUB *ROUND:GOSUB *HITS.:GOTO *DAMGE
2420 *SCORE:LOCATE 2,0:COLOR 7:PRINT USING "Score:[#####0]";SC
2430        IF HS>SC THEN RETURN ELSE HS=SC
2440 *HI.SC:LOCATE 22,0:COLOR 6:PRINT USING "High Score:[#####0]";HS:RETURN
2450 *ROUND:LOCATE 49,0:COLOR 4:PRINT USING "Stage:[##]";ST:RETURN
2460 *HITS.:IF HT=<0 THEN HT=0:IF CL=0 THEN CL=1
2470        LOCATE 63,0:COLOR 5:PRINT USING "Hits:[###]";HT:RETURN
2480 *DAMGE:LOCATE   ,24:COLOR 7:PRINT      "Damage:[";:FOR I0=1 TO DG
2490        COLOR 6+(I0>25)*4:PRINT "■";:NEXT:COLOR 7:PRINT SPC(70-DG*2);"]";
2500        IF DG>=35 AND OV=0 THEN DG=35:OV=1:RETURN ELSE RETURN
2510 *W:FOR Z=0 TO W:NEXT:RETURN
2520 *B:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
2530 *FADE.:'****************************************************< Fade in/out
2540 FOR I0=1 TO 3:A=VAL("&h"+MID$(CL$,I0,1))
2550 B=VAL("&h"+MID$(C$(CO),I0,1)):IF A<>B THEN B=B+SGN(A-B)
2560 MID$(C$(CO),I0,1)=HEX$(B):NEXT:COLOR=(CO,VAL("&h"+C$(CO))):RETURN
2570 *TITLE:'**********************************************************< Title
2580 COLOR=(7,0):C$(7)="000":A$=AKCNV$("Super Defensive Weapon"):GOSUB *B
2590 CLS 2:FOR I=0 TO 80:LINE(RND*639,RND*399)-STEP(1,1),2,BF:NEXT
2600 FOR I=21 TO 7 STEP -1:COLOR ((25-I) MOD 7)+1
2610 LOCATE 18,I:PRINT A$:W=((18-I)^2)*5:GOSUB *W:NEXT
2620 FOR I=21 TO 8 STEP -1:LOCATE 18,I:PRINT SPC(48):W=400:GOSUB *W
2630 NEXT:LOCATE 25,16:COLOR 6:PRINT "Hit  [SPACE]  bar"
2640 IF INKEY$=" " THEN 2680
2650 C=(C+1) MOD 4:D=0:CL$=MID$("0f0fff0ffff",C*3+1,3):CO=2
2660 GOSUB *FADE.:W=400:GOSUB *W:D=D+1
2670 IF D=16 THEN 2640 ELSE IF INKEY$<>" " THEN 2660
2680 C$(2)=CM$(2):COLOR=(2,&HF0):CLS 3:RETURN
2690 *SCREN:'************************************************< screen setting
2700 SCREEN 3:FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT:FOR I=0 TO 7
2710 CIRCLE(320,2000),1640-I*5,9,,,,F,EA$(I):NEXT
2720 LINE(0,0)-(639,360),0,BF:LINE(0,360)-(639,360),9:FOR I=0 TO 1
2730 LINE(HX(I),360)-STEP((I*2-1)*7,7)
2740 LINE -STEP(((1-I)*2-1)*7,0):LINE -STEP(0,-7)
2750 PAINT(HX(I)+I*2-1,360+3):NEXT:VIEW(0,0)-(639,359):FOR I=0 TO 15
2760 COLOR=(I,0):NEXT:RETURN
2770 *SETNG:LOCATE 30,11:COLOR 7:PRINT "Please wait a moment."
2780 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT:LINE(0,7)-(15,7)
2790 LINE(0,8)-(15,8),8:LINE(7,0)-(7,15):LINE(8,0)-(8,15),8
2800 GET(0,0)-(15,15),Y:CLS 2:LINE(4,0)-(15,31)
2810 LINE(16,31)-(27,0):LINE-(4,0):PAINT(6,3)
2820 GET(0,0)-(31,31),E:CLS 2:FOR I=0 TO 7:READ A$
2830 EA$(I)=CHR$(VAL("&h"+A$))+CHR$(0)+CHR$(0):NEXT
2840 FOR I=0 TO 15:READ C$(I):CM$(I)=C$(I):NEXT
2850 FOR I=0 TO 130:READ A$:B(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:PUT(0,0),B
2860 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 31:LINE(32+J*2,I*2)-STEP(1,1),POINT(J,I),BF
2870 NEXT J,I:GET(32,0)-STEP(63,31),B:CLS 2
2880 FOR I=0 TO 258:READ A$:E(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:RETURN
2890 '*******************************************************< Data pool
2900 DATA ff,7f,bb,b6,aa,2a,88,80
2910 DATA 000,00f,0f0,0ff,f00,f0f,ff0,fff,777,00a,0a0,0aa,8f8,a0a,aa0,aaa
2920 DATA 0020,0010,0000,0000,0F00,00E0,0F00,00E0,0000,0000,E000,000E,FF00,00FE
2930 DATA EF00,00EE,0F00,00E4,F007,C01F,FF07,C0FF,F007,C01F,7500,C05F,FF0F,00FE
2940 DATA 3F0F,00F8,FF0F,00FE,C003,E0FF,FF3C,00FE,0F3C,00E0,FF3C,00FE,F004,78FE
2950 DATA E771,00CF,0770,00C0,E771,00CF,E011,1CCF,C361,0087,0360,0080,C361,0087
2960 DATA C021,0C87,83C1,0083,03C0,0080,83C1,0083,8041,0683,0301,0081,0100,0000
2970 DATA 0301,0081,0201,0081,0101,0001,0300,0080,0101,0001,0201,0081,0100,0000
2980 DATA 0300,0080,0100,0000,0200,0080,0000,0000,0300,0080,0000,0000,0300,0080
2990 DATA 0000,0000,0100,0000,0000,0000,0100,0000,0000,0000,0100,0000,0000,0000
3000 DATA 0100,0000,0000,0000,0100,0000,0000,0000,0100,0000,0000,0000,0100,0000
3010 DATA 0000,0000,0100,0000,0100
3020 DATA 0020,0020,F903,C09F,F903,C09F,F903,C09F,F803,C09F,F9E3,C79F,F9E3,C79F
3030 DATA F9E3,C79F,F803,C79F,01FD,0780,01FD,FFFF,FFFF,0780,FE12,7F89,01FA,0780
3040 DATA 05FA,FFDF,FBFF,07A0,FA15,FFA2,8174,0680,8174,FEFF,FF7F,0680,7E1B,7E85
3050 DATA 017A,0680,037A,FEBF,FD7F,06C0,FC15,FEC2,FF7F,06F5,FF7F,06F5,FF7F,06F5
3060 DATA 0210,FEFF,193B,0480,1D3B,3CC7,FB3F,04A0,E214,FCBA,8D36,04A0,8D36,9CEF
3070 DATA FF3F,04A0,7219,7CB5,061E,0040,061E,C8DF,FF1F,0040,F901,F862,071D,00A0
3080 DATA 071D,C0BF,FF1F,00A0,F902,78E9,031A,00C0,071A,E0DF,FB1F,00E0,F805,F8E2
3090 DATA 831C,0080,831C,E0BF,FF1F,0080,7D03,78C5,011A,0080,031A,F0BF,FD1F,00C0
3100 DATA FC05,F8C2,011D,0080,011D,F0FF,FF1F,0080,FF02,7889,011A,0080,051A,F0DF
3110 DATA FB1F,00A0,FA05,F8A2,8114,0080,8114,F0FF,FF1F,0080,7F0B,7885,011A,0080
3120 DATA 031A,F0BF,FD1F,00C0,FC05,F8C2,011D,0080,011D,F0FF,FF1F,0080,FF02,7889
3130 DATA 011A,0080,051A,F0DF,FB1F,00A0,FA05,F8A2,8114,0080,8114,F0FF,FF1F,0080
3140 DATA 7F0B,7885,011A,0080,031A,F0BF,FD1F,00C0,FC05,F8C2,0000,0000,0000,0000
3150 DATA 0000,0000,0000,0000,FF0F,00FD,FF0F,00FD,FF0F,00FD,0000,F0BF,FF0F,00FA
3160 DATA FF0F,00FA,FF0F,00FA,5500,F07F,FF07,00FD,FF07,00FD,FF07,00FD,0200,E0BF
3170 DATA FF07,80FF,1C06,0038,FF07,80FF,0800,E07F,FF03,80FF,1C02,0038,FF03,80FF
3180 DATA 0000,C07F,FF01,00FA,FF01,00FA,FF01,00FA,5500,807F,FF00,00F4,FF00,00F4
3190 DATA FF00,00F4,0200,00FF,3F00,00E8,3F00,00E8,3F00,00E8,2900,00FC,0700,00E0
3200 DATA 0700,00E0,0700,00E0,0300,00E0,0300                 ' カンケーナイケド、ニホンテレネット ノ
3210 DATA "マエサケ!;","」ツクョエズルュケスュ!ハ!サエコ゜ク!ヒ!スョエルッエスチ"   '「DEATH-BRINGER」('89)
3220 DATA "!チチ゜ウミ!ア!ヤート","!チ゜ウ!2クョエ!ゾナエヒウツ!ア!キウス゜ッ!セレ「"' アンマシ ヒットシナカッタ ヨウダケド
3230 DATA "!ウス゜ッエ!マエサケ!スョエルッエ、!!!!!!!!!"             ' アレハ イイヨ。トクニ スキル セイ ヲ
3240 DATA "!!!!!!!!!Qsphsbnfe!cz!OHP!Op/2"                 ' トッテル トコロ ガ キニイック ☆
3250 DATA "!!!!!!!!!Uibolt!gps!qmbzjoh/"                   ' クリア ハ シタ ケド、ソノ アトデ
3260 DATA "!!!!!!!!Tff!zpv!bhbjo!ofyu!hbnf/"               ' 消シチャッタ。アー モッタイナイ XXX
3270 /*                                                                   /*
3280 /*                     PROGRAMED BY NGO NO.1                         /*
3290 /*         SPECIAL THANKS TO TETSUYA KATOH! AND MY PC-9801VX21       /*
```


★愛読者カードのキリトリ線は表と裏がビミョーにずれている。これではカンペキに切れないはずでは？(兵庫県明石市・白井　崇16才)
……【影：フフフ，甘いぞ！ずれとハガキの厚みを計算し，こうカッターをねかせるように……。一同：わかったわかった。】



エントリー・コード 98-④

PC-9801/286シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

ボクのタライはいくら入れてもあふれない

金盥(かなだらい)

じゅんちゃん

内　容

上から落ちてくる水滴を金盥(かなだらい)で受けとるゲームです。

遊びかた

バスマウスが必要です。マウスを左右に動かすと画面上の金盥が左右に動くので，水滴の下にうまく移動させて受けとってください。

操作方法

マウスの左右と左ボタンを使います。

1面終了，ミスをしたときなどは，プログラムに一時停止がかかるので，左ボタンをクリックしてください。

プログラムの入力方法

一部マシン語ですので気をつけて入力してください。マシン語部分はとても少なかったので，チェックサムは省略しました。

REM文は入力しなくてかまいません。

注) プログラムをセーブするディスクには必ずmouse※cod のプログラムをシステム・ディスクからコピーさせておいてください。それがいやな人は，システム・ディスクをドライブ1に，プログラムの入ったディスクをドライブ2にいれて起動させてください。とにかく，ドライブ1でmouse※cod のプログラムが読みこめるようにしてください。

プログラムは，サブ・ルーチンを多くしてあるのでREM文を見れば何をしているところなのかすぐにわかるでしょう。

マシン語よびだしに，callではなくusr関数を使って16進数で上2桁にX座標，下2桁にY座標をいれるようにしてあります。

マシン語について

セグメント&H600 オフセット&H8000から書きこんでいて，オフセット&H8000～8090までは水滴のデータ，それ以降は自作のPut@ルーチンになっています。

リストは，とっても見やすくしたら300行もかかってしまったので，泣く泣くつぶしてしまいました。

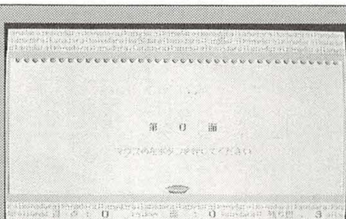
改造についてのアドバイス

このままのプログラムを改造すると80286の10MHz より下の人たちはとてもむずかしいと思いますので，マシン語の部分をもっと増やしてみてください。

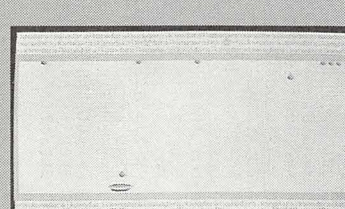
最初オールBASICでくんでみたところが，16MHz ではなんとか動くものの10MHzではゲームになりませんでした。そこで，水滴を落とす部分のPut@ルーチンをマシン語で作り，速度をあげてやりました。80286の10MHz を基準として作ってあるので，8086の人は面データをもっと小さい数に，10MHz より速い人は，ループをいれて時間かせぎをやってください。

《第1表》変数表

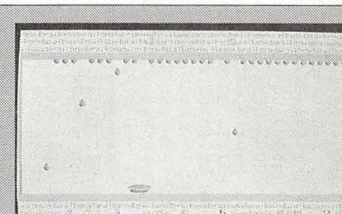
変数	内容
I	for 用の汎用
T	時間かせぎ用
X, Y	LOCATEの汎用
R$	データリードの汎用
ST	ステージ数
LE	のこりの盥数
SC	スコア
SP( )	水滴の落ちる間隔
A%	金盥のデータ
B%	金盥を消すデータ
C%	水滴を消すデータ
AX%, BX%, CX%, DX%, ES%	マウス用
J( )	水滴が落ちる順番
S( )	水滴の位置
C	何個の水滴を落としたか
U	メイン・ルーチンくりかえし用



◀《写真1》上から落ちてくる水滴をタライで受けとめろ！まるで影さんちみたいだなぁ



◀《写真2》それ，華麗なマウスさばきで1滴も下に落とすな！おりゃおりゃ



◀《写真3》ちょっと改造して5面からはじめてみました。こんなん受けられにゃい～!!

★神様，仏様，影様。どーか大学受験が成功しますように。とくに学問の神様の影様。よろしくお願いします。(静岡県駿東郡・奈央ちゃん命っ子18才)……【影：ぬう，ここまでいわれたら応援するけど，お年玉95,000円もらってるので一言。がんばれよっと！】

金盥のプログラム・リスト

```
1000 '
1010 '--------------------    金盥     ---------------------
1020 '                              Programed by Junchan
1030 '
1040 SCREEN 3 : CONSOLE 0,25,0,1 : COLOR 4,5,,,0 : CLS 3
1050 GOTO *SHOKI
1060 '                                                        画面作り
1070 FOR I=0 TO 221 : PRINT "kanadarai"; : NEXT I
1080 :
1090 COLOR 6
1100 FOR Y=3 TO 21 : FOR X=0 TO 79
1110    LOCATE X,Y : PRINT "■";
1120 NEXT X         : NEXT Y
1130 :
1140 FOR Y=4 TO 20 : FOR X=1 TO 78
1150    LOCATE X,Y : PRINT " ";
1160 NEXT X         : NEXT Y
1170 :
1180 COLOR 1
1190 LOCATE 30,1  : PRINT "金"
1200 LOCATE 49,1  : PRINT "盥"
1210 LOCATE 10,23 : PRINT " 得  点 :          "
1220 LOCATE 35,23 : PRINT "   面   :        "
1230 LOCATE 60,23 : PRINT " 残り盥 :        "
1240 COLOR 2
1250 '                                                    メインルーチン
1260 *MAIN
1270 GOSUB *REPLAY
1280 FOR U=0 TO 37+INT(33/SP(ST))
1290    GOSUB *JUNBAN
1300    FOR K=0 TO SP(ST)
1310       GOSUB *TARAI1 : GOSUB *OTOSI
1320    NEXT K
1330 NEXT U
1340 LOCATE 32,12 : PRINT "第";AKCNV$(STR$(ST));" 面   終   了"
1350 FOR I=0 TO 9999 : NEXT I
1360 ST=ST+1 : IF ST=10 THEN ST=5
1370 GOSUB *START : GOTO 1280
1380 '                                                    リプレイ sub
1390 *REPLAY
1400 CLS 2 : LE = 3 : SC=0 : ST=0
1410 '                                                    スタート sub
1420 *START
1430 :
1440 C=0
1450 FOR I=0 TO 37 : S(I)=0 : J(I)=I : NEXT I
1460 :
1470 FOR I=0 TO 20
1480    R1=INT(RND*38) : R2=INT(RND*38) : SWAP J(R1),J(R2)
1490 NEXT I
1500 :
1510 FOR I=0 TO 37 : GOSUB *SUITEKI : NEXT I
1520 GOSUB *TARAI2
1530 :
1540 LOCATE 20,23: PRINT AKCNV$(STR$(SC))
1550 LOCATE 70,23: PRINT AKCNV$(STR$(LE))
1560 LOCATE 45,23: PRINT AKCNV$(STR$(ST))
1570 LOCATE 31,12: PRINT "  第   ";AKCNV$(STR$(ST));"      面 "
1580 GOSUB *CLICK : RETURN
1590 '                                                水滴を落とす順番 sub
1600 *JUNBAN
1610 IF C= 38 THEN RETURN
1620 BEEP 3 : S(J(C))=1 : C=C+1 : BEEP 0
1630 RETURN
1640 '                                                   水滴を落とす sub
1650 *OTOSI
1660 FOR I=0 TO 37
1670    IF S(I)=33 OR S(I)=0 GOTO 1710
1680    GOSUB *SUITEKI
1690    S(I)=S(I)+1
1700    IF S(I)=33 THEN GOSUB *HANTEI
1710 NEXT I : RETURN
1720 '                                                 水滴を表示する sub
1730 *SUITEKI
1740 SUI%=I*16*16+S(I) : U%=USR(SUI%) : RETURN
1750 '                                               金盥が動いたか調べる sub
1760 *TARAI1
1770 DEF SEG = &H8000
1780 AX%=11 : CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
1790 IF CX%=0 THEN GOSUB *JIKAN : GOTO 1810
1800 GOSUB *TARAI2
1810 DEF SEG = &H60 : RETURN
1820 '                                                   盥を表示する sub
1830 *TARAI2
1840 DEF SEG = &H8000
1850 PUT@(CX1%,316),B%,PSET
1860 :
1870 AX%=3 : CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
1880 PUT@(CX%,316),A%,PSET
1890 CX1%=CX% : DEF SEG = &H60 : RETURN
1900 '                                                     時間稼ぎ sub
```

★スーパーファミコンを買いたいけど，売っていない。だれか見かけたら教えてちょーせんにんじん食べたいな。(愛知県一宮市・野村林太郎16才)……【影：このあいだサクラヤで売っていたけど，客が気づいたら一瞬で売り切れてしまった。編：ムム十郎。】

```
1910 *JIKAN
1920 FOR T=0 TO 40 : NEXT T : RETURN
1930 '                                                                  判定 sub
1940 *HANTEI
1950 PUT (I*16+16,304),C%,PSET
1960 IF I*16+32>CX1% AND I*16+16<CX1%+48 THEN GOSUB *TOKUTEN : RETURN
1970 GOSUB *MISS : RETURN
1980 '                                                                  得点 sub
1990 *TOKUTEN
2000 BEEP 3 : SC=SC+1 : LOCATE 20,23 : PRINT AKCNV$(STR$(SC))
2010 BEEP 0 : RETURN
2020 '                                                                  失敗 sub
2030 *MISS
2040 BEEP : LOCATE 35,12 : PRINT "失        敗" : GOSUB *CLICK
2050 LE=LE-1 : IF LE=-1 THEN GOTO *OWARI
2060 LOCATE 70,23 : PRINT AKCNV$(STR$(LE)) : RETURN
2070 '                                                              一時停止 sub
2080 *CLICK
2090 COLOR 4 : LOCATE 25,15
2100 PRINT "マウスの左ボタンを押してください" : COLOR 2
2110 GOSUB *TARAI1
2120 DEF SEG = &H8000
2130 AX%=3 : CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
2140 IF AX% = 0 GOTO 2110
2150 DEF SEG = &H60
2160 LOCATE 1,12  : PRINT SPC(78)
2170 LOCATE 25,15 : PRINT SPC(32) : RETURN
2180 '                                                                    終わり
2190 *OWARI
2200 BEEP : BEEP : LOCATE 34,12 : PRINT "遊  戯  終  了"
2210 GOSUB *CLICK : GOTO *MAIN
2220 '                                                                  初期設定
2230 *SHOKI
2240 CLEAR ,&H8000 : DEF SEG=&H8000 : BLOAD "mouse.cod"
2250 :
2260 SETUP=&H100 : SCRNP%=3 : CALL SETUP(SCRNP%)
2270 IF SCRNP%=0 THEN PRINT "マウス使用不可能" : END
2280 DEF SEG=0
2290 ADR=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256 : MOUSE=ADR+3
2300 DEF SEG=&H8000
2310 :
2320 AX%=0  :                        CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
2330 AX%=2  :                        CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
2340 AX%=16 : CX%=8 : DX%=583 : CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
2350 AX%=17 : CX%=0 : DX%=0   : CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
2360 AX%=18 : BX%=1 :                CALL MOUSE (AX%,BX%,CX%,DX%,ES%)
2370 :
2380 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,8))
2390 :
2400 DIM A%(181),B%(181),C%(97),J(37),S(37)
2410 DEF SEG = &H60 : DEF USR = &H8090
2420 FOR I=0 TO 181 : READ R$ : A%(I)=VAL("&H"+R$)          : NEXT I
2430 FOR I=0 TO 216 : READ R$ : POKE &H8000+I,VAL("&h"+R$) : NEXT I
2440 FOR I=0 TO 9   : READ SP(I)                            : NEXT I
2450 GET@(0,0)-(47,19),B% : GET@(0,0)-(15,24),C% : GOTO 1060
2460 '                                                                  金盥データ
2470 DATA 30,14
2480 DATA FFFF,FFFF,FFFF,   0,FFFF,   0,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5555,FFFF
2490 DATA 1F00,5555,  F8,FFFF,5555,FFFF,EAFF,AAAA,FFAF,EA01,AAAA,80AF
2500 DATA EAFF,AAAA,FFAF,55FF,5555,7F55,550F,5555,7055,55FF,5555,7F55
2510 DATA ABFA,FFFF,AFAA,AA3A,   0,ACAA,AAFA,AA2A,AFAA,FFF5,FFFF,57FF
2520 DATA   75,   0,5600,  F5,1500,5755,FFBB,FFFF,BDFF,  BA,   0,3D00
2530 DATA   BA,   0,BD2A,FFDF,FFFF,F5FF,  DE,   0,7500,  DE,   0,7501
2540 DATA FFEB,FFFF,AFFF,E06B,   0,AE07,E0EB,   0,AF07,5FFD,FFFF,7FFD
2550 DATA 5F1D,   0,78FD,5FFD,   0,7FFD,EAFB,FFFF,DFAB,EA0B,FFFF,D0AB
2560 DATA EAFB,FFFF,DFAB,BFFE,5555,BF7E,BF06,5555,A07E,BFFE,5555,BF7E
2570 DATA 55FF,FFFF,7FD5,5503,FFFF,40D5,55FF,FFFF,7FD5,2AFE,AAAA,FFAA
2580 DATA 2A02,AAAA,C0AA,2AFE,AAAA,FFAA,15FF,5555,FF55,1501,5555,8055
2590 DATA 15FF,5555,FF55,8AFF,AAAA,FFAB,8A00,AAAA,  AB,8AFF,AAAA,FFAB
2600 DATA E0FF,5555,FF57,6000,5555,  56,E0FF,5555,FF57,FFFF,AA02,FFFF
2610 DATA 1F00,AA02,  F8,FFFF,AA02,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,   0,FFFF,   0
2620 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,   0,   0,   0,FFFF,FFFF,FFFF
2630 '                                                                  水滴データ
2640 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2650 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2660 DATA FF,FF,EF,FF,FF,FF,EF,FF,F7,FF,FB,FF,FD,7F,FF,FF
2670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,40,00,00,00,20
2690 DATA 00,20,00,10,00,10,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2700 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2710 DATA FE,FF,FE,FF,FC,7F,FC,7F,F8,3F,F8,7F,F0,1F,E0,2F
2720 DATA E0,2F,C0,17,C0,17,C0,07,E0,0F,E0,0F,F0,1F,FC,7F
2730 '                                                              機械語データ
2740 DATA 8B,0F,BE,00,80,FE,C5,B0,02,F6,E5,89,C3,80,C1,06
2750 DATA B0,08,F6,E1,89,C1,B8,50,00,F7,E1,89,C7,01,DF,B8
2760 DATA 00,A8,E8,0D,00,B8,00,B0,E8,07,00,B8,00,B8,E8,01
2770 DATA 00,CF,57,8E,D8,B9,18,00,2E,8B,04,89,05,81,C6,02
2780 DATA 00,81,C7,50,00,E2,F1,5F,C3
2790 '                                                                  面データ
2800 DATA  24,14,10,9,8,7,6,5,4,3
2810 '
2820 '                                                                1990/10/28
```


★愛読者カードのついているページがちがーう。パソコン・レクチャーが読みにくかったぞ。(東京都新宿区・なにぬの14才)……【影：おっ，それは当たりだぞ。もう１冊買ってみて，それもそうなら大当たりだ。そして今月号もそうなら，私からのプレゼントだ。】



エントリー・コード X1-①

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

山にこもり障害物競争だ！

アルケー

遠藤　克之

物語である

あるとき，独りの青年が悩んでいた。その名は「アルケ　太郎」その人は日本人ばなれした体形の人だった。その人の悩みは何と障害物競争にでることになったがどうしてもうまく障害物をこなすことができない。それだけであった。そこで，訓練のため，山ごもりに入ったのである。

遊びかた

道を歩き，そして針の山を飛び越えていくゲームである。

操作説明

キーボードの④と⑥で左右に動きスペース・キーでジャンプです。いたって簡単である。

苦労したこと

アイデアがまったくなくなったこと!!

最後に

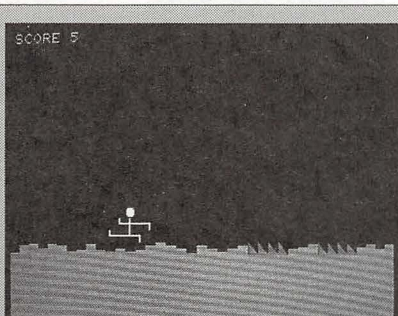
まあ，作るのがなくなってしまって結局，暇つぶしに作ったゲームが結構おもしろかったので送ってみました。最後に松原君，協力ありがとうございました。

どうせ，またボツだろうな～!!

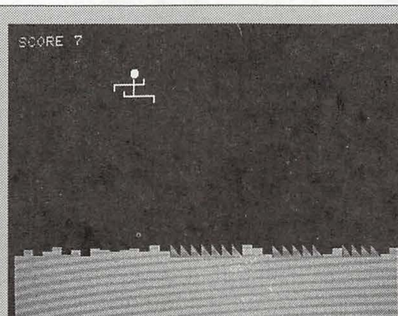
★　★　★

アルケーのプログラム・リスト

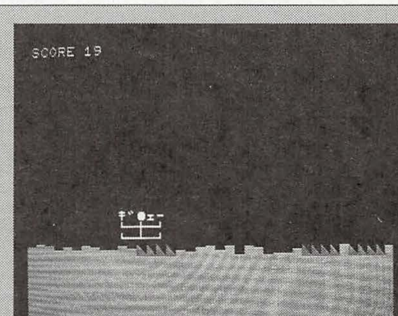
```
10 '■■■■▮▮||  ｱﾙｹｰ FOR X-1             ||▮▮■■■
20 '■■■■▮▮||                    ｴﾝﾄﾞｳ ||▮▮■■■
30 '■■■■▮▮||            ｷｮｳﾘｮｸ ﾏﾂﾊﾞﾗ ||▮▮■■■
40 WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF
50 X=10:Y=15:Y1=5:T=0:T$="←←←←←↓"
60 COLOR 4:LINE(0,19)-(38,24),"■",BF
70 COLOR 7:LOCATE 12,8:PRINT "ｱﾙｹｰ↓↓HIT SPACE"
80 GOSUB 250:IF STRIG(0)=0 THEN 80
90 LINE(0,0)-(39,17)," ",BF
100 COLOR 7:LINE(X,Y)-(X+4,Y+2)," ",BF
110 S=STICK(0)
120 X=X+(S=4 AND X>0)-(S=6 AND X<34)
130 IF Y1=5 THEN IF STRIG(0)=-1 THEN Y1=-6 ELSE 150
140 Y1=Y1+1:Y=Y+Y1
150 A=(A MOD 3)+1
160 LOCATE X,Y:ON A GOTO 170,180,190
170 PRINT "  ●  ";T$;" └┼─┐";T$;"└─┴┐ ":GOTO 210
180 PRINT "  ●  ";T$;"┌─┼┘ ";T$;" └┴─┐":GOTO 210
190 PRINT "   ● ";T$;"└─┼─┘";T$;" ┌┴┘ "
200 IF SCRN$(X+2,Y+3,1)="◣" THEN280
210 GOSUB 250
220 IF RND>.9 THEN COLOR 2:LOCATE 35,18:PRINT"◣◣◣◣";
230 COLOR 6:T=T-(A=1):LOCATE 0,0:PRINT"SCORE";T
240 GOTO 100
250 COLOR 4:LOCATE 1,18:PRINT CHR$(8)
260 LOCATE 38,18:PRINT CHR$(RND*7+128);
270 RETURN
280 LOCATE X,Y
290 PRINT "ｷﾞ●ｴｰ";T$;"└─┼─┘";T$;"└──┴──┘"
300 PLAY"O4B:O3F":PAUSE 10:GOTO 50
```



▲《写真１》ゲームがはじまるとアルケ太郎が山を走ります



▲《写真２》画面右からくる針の山をジャンプでかわしながら先へと進みます



▲《写真３》もちろん針の山に当たるとその場でゲーム・オーバーです

★「つぎのしあいのモンスターと，倍率はこれです。どのモンスターにかけますか？」▶影…×999.9　つぐ美…×1.1。(千葉県印旛郡・小川朋彦18才)……【つぐ美：どーして私がモンスターなのよ！パンパン。編：つぐ美ちゃんに1,000点。Dr.D：わしは10,000点じゃ。】



エントリー・コード X1-②

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0/V2.0)用

誰でもかんたんにできる一筆書きゲーム

ステッポイ

白井　建夫

内容

X1版の「ステッポイ」です。と，言っても誰も知らないかもしれない。

テンキーかジョイスティクでステッポイ（主人公の名前）を動かし，すべての緑の石を取ってください。斜め移動と逆もどりはできません。面の外にでたらViewといってミスになります。Viewは20回までできます。

リピート機能を停止していないので，キーを押し続けると進み続けるので注意してください。

プログラム

ゲーム中のBGMはありません。じつは勉強不足で，どうやって割り込みするのかわからない。X1には，ノーマル・キャラの中にひらがながないので，データとして定義しています。

感想

「ママも知ってるボクのゲーム。誰でもできるから，みんなが楽しいステッポイ」

宣伝文句でした。全70面が終わると，ささやかなエンディングが聞こえます。では，また会う日まで。

《第1表》変数表

変数	内容
P(7,7)	仮想V-RAM用
A$,L$	2進数データ
X, Y	ステッポイの座標
XX, YY	ステッポイの一つ前の座標
TX, TY	ステッポイの一つ先の座標
A	STICK関数
B	Aの逆方向
AN	石の数
MC$	音楽データ

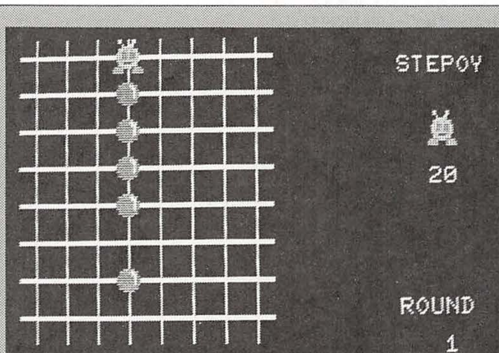
CHECKER FLAG

Dr.D：「ご石ひろい」という遊びがあるのじゃが，これはそのパソコン版じゃ。

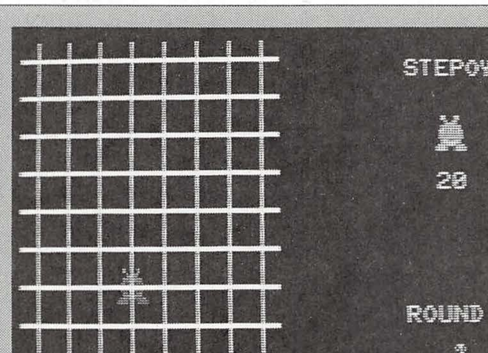
編：あ，やはりそうなんですね。どうりで同じアイデアの投稿が多いと思いましたよ。

Dr.D：全70面とは力作だな。しかもなかなか手ごわいぞ。

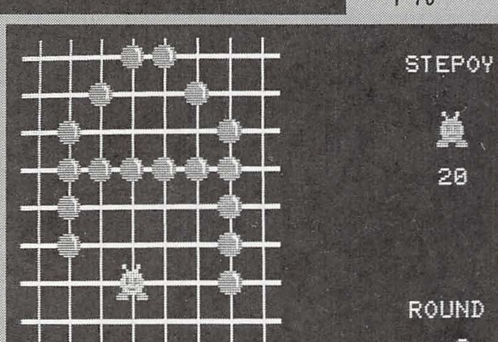
編：なんと作者は塾の先生だそうです。さすが！



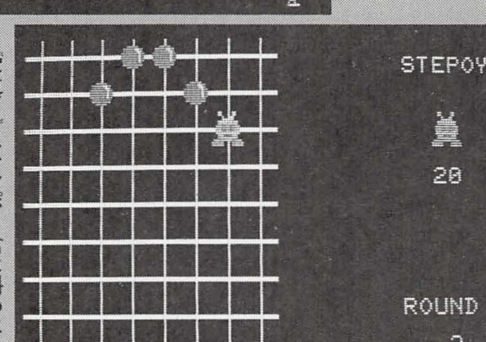
◀《写真1》タイトル画面なし、全70面でエンディングありのパズルゲームだ



◀《写真2》画面内に置かれた緑の石をすべて取ると面クリアとなる



◀《写真3》1面は練習面なので2面が本当の1面となっている



▶《写真4》ステッポイ君は斜めに動けないのでこうなるとミス

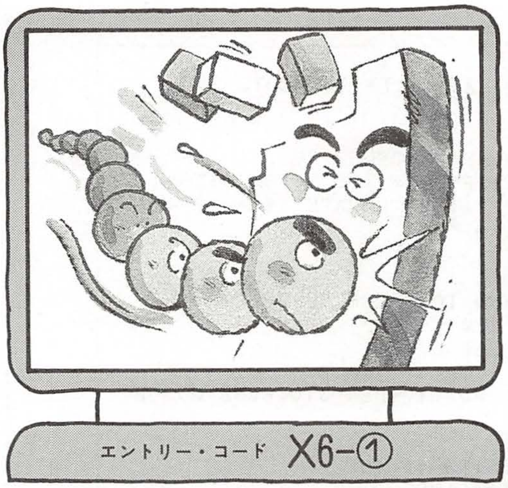
★CM：月刊マイコンBASICマガジン3月号は2月8日(金)発売。定価480円。そこの立ち読みの君も買ってね！あっ買わなきゃダメ！あー置いていかないで～。(神奈川県横浜市・MUGEN18才)……【影：立ち読みでOFコーナーを読むか？そこのあなた。買って買って。】

ステッポイのプログラム・リスト

```
10 '■■■ STEPOY on X1   1990/11/28  ■■■
20 INIT:WIDTH 40:COLOR 7,0:DEFINT A-Z:DIM P(7,7),MC$(7),A$(3),L$(15):GOTO 330
30 '■■■ DISPLAY ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 READ A$,Z:A$=CGPAT$(ASC(A$))
50 X=Z¥10:Y=Z MOD 10:XX=X*2:YY=Y*2:TX=XX:TY=YY:A=0:B=0:AN=0:GOSUB 160
60 FORI=0TO7:B$="0"+HEX$(ASC(MID$(A$,I+1-(RD>44)*8,1))):FOR K=1 TO 2:FORJ=1TO 4
70 IF MID$(L$(VAL("&h"+MID$(RIGHT$(B$,2),K,1))),J,1)="1" THEN LOCATE K*8+J*2-4,I
*2+4:PRINT T$:AN=AN+1:P(J-5+K*4,I)=1 ELSE P(J-5+K*4,I)=0
80 NEXT:NEXT:NEXT:P(X,Y)=0:GOSUB 240
90 '■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 A=STICK(0)+STICK(1):IF A=0 OR A MOD 2<>0 OR A=B THEN 100 ELSE GOSUB 210
110 X=X-(A=6)+(A=4):IF X>7 OR X<0 THEN GOSUB 210:GOTO 280
120 Y=Y-(A=2)+(A=8):IF Y>7 OR Y<0 THEN GOSUB 210:GOTO 280
130 B=10-A:GOSUB 240:IF P(X,Y)=0 THEN 110
140 GOSUB 220:P(X,Y)=0:AN=AN-1:IF AN=1 THEN RD=RD+1:IF RD=71 THEN 310 ELSE GOSUB
 190:GOTO 40 ELSE 100
150 '■■■ SCORE & ROUND ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
160 CGEN:LOCATE 30,5:PRINT"STEPOY":LOCATE 32,11:PRINTUSING"##";SP
170 LOCATE 30,18:PRINT"ROUND":LOCATE 32,20:PRINTUSING"##";RD
180 CGEN1:LOCATE 32,8:PRINT S$:RETURN
190 CGEN:LOCATE12,2:PRINT "ﾒﾝｸﾘ":PAUSE 10:LOCATE12,2:PRINT"    ":CGEN1:GOSUB 260
:RETURN
200 '■■■ SE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 SOUND 5,0:SOUND 7,&H38:SOUND 10,15:FOR I=200 TO 150 STEP-10:SOUND 4,I:FOR J=
0 TO 20:NEXT:NEXT:SOUND 10,0:RETURN
220 SOUND 5,0:SOUND 10,15:FOR I=0 TO 30:NEXT:SOUND 10,0:RETURN
230 '■■■ STEPOY ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
240 TX=TX-(A=6)*2+(A=4)*2:TY=TY-(A=2)*2+(A=8)*2
250 GOSUB 260:LOCATE TX+6,TY+4:PRINT S$:XX=TX:YY=TY:RETURN
260 LOCATE XX+6,YY+4:PRINT U$:RETURN
270 '■■■ VIEW ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
280 IF X>16 OR X<-3 OR Y>9 OR Y<-2 THEN GOSUB 260:SP=SP-1:IF SP<0 THEN CGEN:CLS4
:LOCATE 13,10:PRINT "GAME OVER":PAUSE 50:RUN ELSE GOSUB 160:GOTO 50
290 GOSUB 240:GOTO 110
300 '■■■ ENDING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
310 MC$(6)=MC$(4):MC$(4)=MC$(0):MC$(7)=MC$(5):MC$(5)=MC$(1):CLS0:CGEN:FOR I=0 TO
 59:READ A$:LOCATE 7,24:PRINTA$:PLAY MC$(I MOD8):NEXT:PAUSE 255:END
320 '■■■ INIT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
330 FOR I=97 TO 105:READ A$:DEF CHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:C$=MID$(A$,1,33)
340 FOR I=0 TO 25:READ A$,B$:DEF CHR$(ASC(A$))=HEXCHR$(B$+C$):NEXT
350 t$="ab↓←←cd":s$="ef↓←←gh":U$="ii↓←←ii":FOR I=0 TO 5:READ MC$(I):NEXT
360 FOR I=0 TO 7:LINE(I*16+56,32)-(I*16+56,162),PSET,7,B
370 LINE (47,I*16+39)-(176,I*16+40),PSET,7,B:NEXT:SP=20:RD=1:PLAY 180
380 A$(0)="00":A$(1)="01":A$(2)="10":A$(3)="11":CLICK OFF:PALET
390 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:L$(I*4+J)=A$(I)+A$(J):NEXT:NEXT:GOTO 40
400 '■■■ CH DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 DATA 0000000000000000 0000000000000000 000000071F1F3F3F
420 DATA 0000000060301010 0000000060301010 000000E0F8F8FCFC
430 DATA 0000000000000000 0000000000000000 3F3F1F1F07000000
440 DATA 1010000000000000 1010000000000000 FCFCF8F8E0000000
450 DATA 1818040404000606 000000031B1B3939 181804071F1F3939
460 DATA 3030604040006060 000000A0B8F89C9C 303060E0F8F89C9C
470 DATA 060000007CFCFC00 393F1F1F03000000 393F1C1F03000000
480 DATA 600000003E3F3F00 9CFCF8F8C0000000 9CFC38F8C0000000
490 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
500 DATA ｱ,20FC207CAA926400,ｵ,20FD217CA2A26400,ｸ,0C18306030180C00
510 DATA ｹ,84BE848484844800,ｺ,00FC020000807E00,ｾ,4444FE4458403E00
520 DATA ﾀ,20FC405E80A0BE00,ﾁ,10FE207C0202FC00,ﾅ,20FA41449CA61C00
530 DATA ﾇ,04447C4AB2976600,ﾈ,20E42A3266AB2600,ﾊ,049E84849CA65C00
540 DATA ﾌ,3800104A4A8A3000,ﾎ,9E849E849CA6DC00,ﾏ,107E107E10709C72
550 DATA ﾐ,7010147E94946400,ﾑ,20FD2160A0623E00,ﾒ,04447C4AB2926400
560 DATA ﾓ,20F820F822221C00,ﾕ,089CAACACA8C1800,ﾖ,080E0808788E7800
570 DATA ﾗ,60009CA2C2821C00,ﾙ,7C08103C421A2418,ﾚ,20E62C3464A42200
580 DATA ﾜ,20E42A3262A22400,ﾝ,701212FE90901C00
590 '■■■ ENDING ﾃｰﾏ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
600 DATA "V15O4-C5-C3EG7:V15O3E5-GE-G","-C5-C3EG7:E-GE-G","F5F3ED7:F-GF-G
610 DATA "E5E3D-C7:E-GE-G","F6E3DEFD:F-GF-G","-C5E-C7:E-GE7
620 '■■■ ROUND DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
630 DATA !,30,A,16,B,10,D,55,E,13,G,50,H,33,I,36,K,14,M,33
640 DATA N,43,P,15,R,16,Z,43,#,20,$,30,&,20,0,12,1,56,2,20
650 DATA 5,64,9,55,=,34,@,56,●,43,月,30,水,06,金,40,時,40,秒,36
660 DATA ¥,36,◣,00,♠,30,♥,33,b,25,e,14,g,27,h,52,k,10,l,26
670 DATA m,34,p,42,s,13,y,63,ｱ,20,ｵ,20,ｸ,13,ｹ,16,ｺ,62,ｾ,02
680 DATA ﾀ,20,ﾁ,30,ﾅ,20,ﾇ,50,ﾈ,20,ﾊ,50,ﾌ,20,ﾎ,00,ﾏ,30,ﾐ,10
690 DATA ﾑ,20,ﾒ,50,ﾓ,56,ﾕ,40,ﾖ,40,ﾗ,42,ﾙ,20,ﾚ,20,ﾜ,65,ﾝ,56
700 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,CAST,,ｽﾃｯﾎﾟｲ,ﾐﾄﾞﾘ ﾉ ｲｼ,,,ﾃﾞｰﾀ ﾃｲｷｮｳ,,ﾉｰﾏﾙ ｷｬﾗ ﾉ ﾐﾅｻﾝ,,,
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾃｰﾏ,,ﾀﾞﾝｽ,,,ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ,,ｼﾗｲ ﾀﾃｵ,,,,,,,,,,,,,ﾏﾀｱｳﾋﾏﾃﾞ,,,,,,,,,,,,
```

★新入りです。よろしく。ところで，電波新聞社のベーマガ関係に就職するにはどーすればいいのでしょうか。常連めざすぞ!!(北海道札幌市・成宮　晟15才)……【影：大学を卒業したらアルバイトとして入り，私の下僕となるのだ。気がついたら社員になってるぞ。】

X1



X68000用

モトスのようなアクション・パズル

Worm（ワーム）

るい

内容

アクション・パズルです（全8面，エンディングあり）。

目的

画面上にある紫色のピラミッドみたいなものを,体当たりで八つ壊してください。

フィールドから落ちると死んでしまいます。気をつけてください。

操作

ジョイスティックを使用します。レバーで動かし，Aボタン＋レバーで加速，Bボタンでストップです。

ピラミッドのようなものを壊すわけですが，十分にスピードがついていないと壊せません。

それと，一度動かすと止まりにくいので，Bボタンをうまく使って操作してください。タイトルのときBボタンを押すことで，できます。

注意

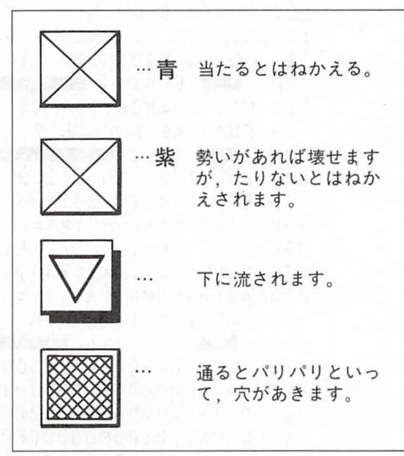
このゲームは，操作が少しむずかしいのも手伝って，非常に頭にきます。血圧の高い人，胃の弱い人は気をつけてください（ウソ）。

参考にしたもの

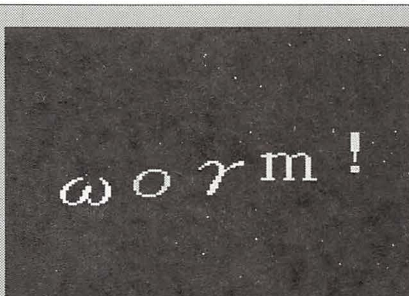
・グラナダの最終面のニョロニョロしたやつ。

・モトス

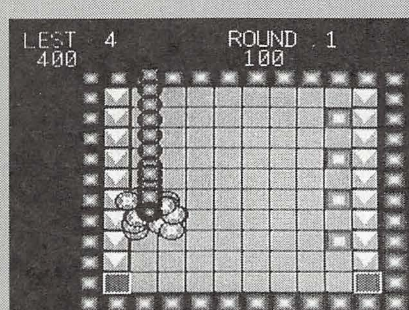
・グラディウスII



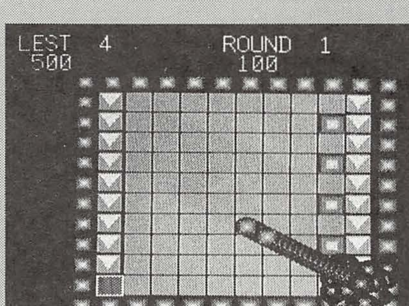
《第1図》キャラクター



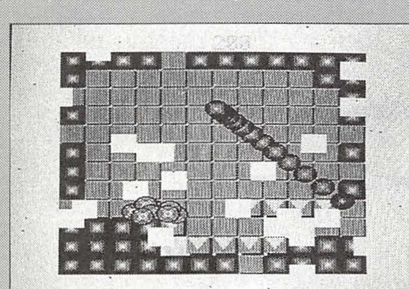
▲《写真1》これがタイトル画面です。全8面あり，エンディングもついています



▲《写真2》加速ボタンで十分スピードをつけ，いっきに体当たりでピラミッドをこわしてください



▲《写真3》穴に落ちたり，画面の外に飛びだしたりするとミス



▲《写真4》各面8個あるピラミッドをすべてこわすとクリアとなる

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームとしては，とりとめてほめるところはないんじゃが，このキャラの動きは買えるね。慣性力とこのニョロニョロ…。

つぐ美：き・きみがわる〜い！

Dr.D：と，つぐ美くんも絶賛しておるくらいのなめらかな動きが編集部で好評じゃった。

編：ええっと。動きは220行からですね。

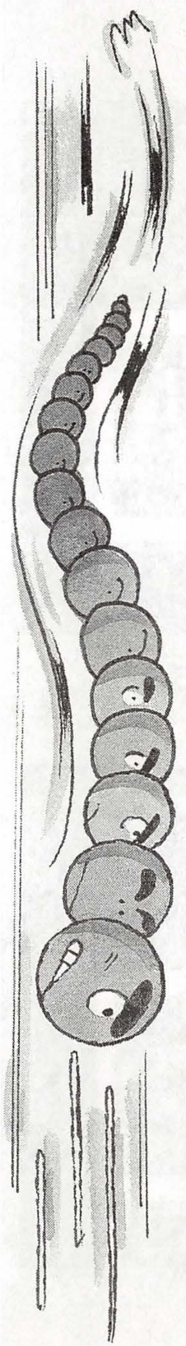
Dr.D：慣性をプログラミングする方法はいろいろあるな。簡単な計算式を作って研究してみたまえ。

つぐ美：でもきみがわるいわね。

影：ふーん。Dr.が悪いそうだ。

★プレゼントなどの応募ハガキは何枚も書くとボツになりますか？（栃木県鹿沼市・小林一行17才）……【影：私が選ぶときは100％没になるぞ。つぐ美ちゃんはランダムに選んでるけど。編くんは愛読者カードも送ってきているかがポイントといっている。キラリ☆】

Worm.╱のプログラム・リスト



```
  10 randomize(val(right$(time$,2)))
  20 int i,x=127,y=127,mx,my,cx,cy,lx,ly,s,k,l,check,lest,time1,time2,pow,scc,s
c,pt,ro,col(4)
  30 /*  ω=2658  ο=264F  γ=2643  m=236D
  40 str ron(7)[144],ti(4)={"ω","ο","γ","m","!"}
  50 char aca(255):dim char dat(15,15):r_data():sound()
  60 screen 0,2,1,1:sp_init():sp_disp(1):window(0,0,511,511)
  70 circle(7,7,7,8,,,256):paint(7,7,3):for i=0 to 7:circle(7,7,i,i+1,,,256):ne
xt
  80 for i=0 to 7:box(16+i,0+i,31-i,15-i,8-i):next
  90 for i=0 to 7:box(32+i,0+i,47-i,15-i,14-i/1.5#):next
 100 fill(50,1,63,15,8):fill(48,0,61,13,3):symbol(49,0,"▼",1,1,0,1,0)
 110 for i=0 to 15:line(64+i*2,0,64,i*2,10):next:box(64,0,79,15,1)
 120 get(64,0,79,15,aca):put(80,0,95,15,aca):for i=0 to 39:pset(80+rnd()*16,rnd
()*16,0):next
 130 box(113,1,127,15,8):fill(112,0,126,14,3)/*スプライト
 140 for i=1 to 7:get(i*16,0,i*16+15,15,aca):sp_def(i,aca):next
 150 for i=1 to 8:sp_color(i,rgb(32-i*4,32-i*4,32-i))
 160 sp_color(i,rgb(32-i,32-i*4,32-i*4),2):sp_color(9+i/1.5#,rgb(32-i,32-i*4,32
-i)):next
 170 get(0,0,15,15,aca):sp_def(8,aca):wipe()
 180 repeat:title():star()/*メイン
 190 repeat:scc=0:pt=0:l=0:locate 0,0:print "LEST ";lest
 200 palet(0,0):locate 15,0:print "ROUND ";ro+1
 210 bg_fill(0,0):draw(ro):bg_set(0,0,1):x=143:y=143:mx=0:my=0
 220 repeat:k=stick(1):s=strig(1):l=l+1:cx=x:cy=y
 230 mx=mx+((k+2) mod 3)-1+(k=0):my=my+(k>6)-(k<4)+(k=0)
 240 if mx>6+pow then mx=6+pow else if mx<-6-pow then mx=-6-pow
 250 if my>6+pow then my=6+pow else if my<-6-pow then my=-6-pow
 260 if s=2 then mx=0:my=0
 270 x=x+mx:y=y+my:sp_set(l mod 23+1,x,y,264,3)
 280 sp_set(0,x,y,520,3):home(0,x/2,y/2):home(1,x/4,y/4)
 290 if s=1 then pow=pow+1 else pow=0
 300 if pow>6 then pow=6
 310 lx=(x-8)/16:ly=(y-8)/16:check=dat(ly,lx)
 320 if check<7 then panel()
 330 until scc>0:l=0
 340 if ro=8 then ending():break
 350 if scc=1 then fire(x-16,y-16,300,520,0):lest=lest-1:for i=0 to 32:sp_move(
i,0,0,0):next
 360 if scc=2 then r_clear()
 370 if lest=-1 then gameover():break
 380 until 0
 390 until 0
 400 end
 410 func bg_put2(x,y,ch)/*ＢＧ
 420 bg_put(0,x,y,ch*4+256):bg_put(0,x,y+1,ch*4+257)
 430 bg_put(0,x+1,y,ch*4+258):bg_put(0,x+1,y+1,ch*4+259)
 440 endfunc
 450 func star()/*星
 460 for i=0 to 255:apage(i mod 2):pset(rnd()*512,rnd()*512,rnd()*256):next
 470 endfunc
 480 func r_data()/*ラウンドデータ
 490 ron(0)=        "111111111111132777777731137777777723113277777777731"
 500 ron(0)=ron(0)+"137777777231132777777731137777777723113277777777731"
 510 ron(0)=ron(0)+"137777777231137777777731147777777774111111111111111"
 520 ron(1)=        "111171111111177777777771127777777777112777777777721"
 530 ron(1)=ron(1)+"777277777777177777277771177777777777177777777777771"
 540 ron(1)=ron(1)+"277777733332111137770077111143333111111111121111"
 550 ron(2)=        "111111111111774444444441742443333441144243333441"
 560 ron(2)=ron(2)+"177737777271177277777771177007770071144432444334"
 570 ron(2)=ron(2)+"444477702777772733333377444444777777211111111111"
 580 ron(3)=        "424444444474444444444444404040404033333333333"
 590 ron(3)=ron(3)+"233333333332333333333333312333333332177720777777"
 600 ron(3)=ron(3)+"777700777777777777777777303030302030412141414141"
 610 ron(4)=        "377777777711317777777742317711177742217702077773"
 620 ron(4)=ron(4)+"337747477703337702077704777117777047743200077O3"
 630 ron(4)=ron(4)+"777777777733333333333333333333333224444444444444"
 640 ron(5)=        "242443771332444437773333333333777733033333277727 1"
 650 ron(5)=ron(5)+"777177777777771211177777771713177777777771317777"
 660 ron(5)=ron(5)+"711111374443777313117731113714177735524411100 23"
 670 ron(6)=        "244444444424444444444445442444444444444440042"
 680 ron(6)=ron(6)+"504444244444454441114544444441714444244441314445"
 690 ron(6)=ron(6)+"444244444444544444444444454444444444444444444442"
 700 ron(7)=        "111112111111111144411111333333333333777742477772"
 710 ron(7)=ron(7)+"400777070707400720707074702777777777333777777707711"
 720 ron(7)=ron(7)+"734400177777724444444777443332320033334444444744"
 730 endfunc
 740 func draw(a):int b,c /*展開
 750 for y=2 to 13:for x=2 to 13:b=b+1:c=val(mid$(ron(a),b,1)):dat(y,x)=c:if c<
>0 then bg_put2(x*2,y*2,c)
 760 next:next:endfunc
 770 func panel()/*足元調べる
 780 if check=0 then scc=1:return()
 790 if check=1 then x=cx:y=cy:mx=-mx:my=-my:m_play(2,3):return()
 800 if check=2 then broke():mx=-mx*2:my=-my*2:return()
 810 if check=3 then my=my+2:return()
 820 if check=4 then bg_put2(lx*2-lx*2 mod 2,ly*2-ly*2 mod 2,5):dat(ly,lx)=5:m_
play(4):return()
 830 if check=5 then bg_put2(lx*2-lx*2 mod 2,ly*2-ly*2 mod 2,0):dat(ly,lx)=6:m_
play(4):sc_print(100):return()
 840 if check=6 then dat(ly,lx)=0
 850 endfunc
 860 func fire(a,b,c,d,e) /*爆発
 870 for i=0 to c:sp_set(i mod 32+33,a+rnd()*32,b+rnd()*32,d,3):m_play(1)
 880 if e=1 then bg_put2(rnd()*32,rnd()*32,0)
 890 next:for i=33 to 64:sp_set(i,0,0,0,3):next
 900 endfunc
 910 func sound():m_init() /*効果音その他
 920 for i=1 to 8:m_alloc(i,500):m_assign(i,i):next
 930 m_trk(1,"@66v13l16o2fa"):m_trk(2,"@57o6v12b8")
 940 m_trk(3,"@57o6v12g8"):m_trk(4,"@20o7v15l32gbfde")
 950 m_trk(5,"@54o4v12l16grarb8agrarbbr4<c4")
 960 m_trk(6,"@39v12|:a2&{a<da}2&a2{eg<c}2>d2&{def}2&f2>{fga}2<c2&{cde}2e2d>a<e
2{d>a<c}2&c1:|c2{fg<c}2e1")
 970 m_trk(7,"@24o5v6l1|:da>gb-l4aaaab-b-b-b-gggg<cccc:|d-1@39v12<c1")
 980 endfunc
 990 func sc_print(e)/*スコアを表示する
1000 sc=sc+e:locate 0,1:print sc:color 1:locate 15,1:print e:color 3
1010 endfunc
1020 func broke()/*紫色の四角形を壊した
1030 if abs(mx)>10 or abs(my)>10 then { sc_print((ro+1)*100):pt=pt+1
1040 m_play(4):fire(x-16,y-16,50,8,0):bg_put2(lx*2-lx*2 mod 2,ly*2-ly*2 mod 2,7
)
1050 mx=0:my=0:dat(ly,lx)=7 }
1060 if pt=8 then scc=2:ro=ro+1:lest=4
1070 endfunc
1080 func r_clear()/*ラウンドクリア
1090 for i=0 to 31:palet(0,hsv(0,0,i)):for a=0 to 99:next:next
1100 for a=0 to 5:fire(rnd()*256,rnd()*256,15,8,1)
1110 next:endfunc  /*タイトル
1120 func title():for i=0 to 4:a=hsv((i+1)*24,31,31):palet(i+1,a):col(i)=a:next
/*タイトル
1130 bg_fill(0,0):cls:apage(0):lest=4:sc=0:home(0,0,0)
1140 for i=0 to 4:symbol(i*48,128-i*8,ti(i),2,2,2,i+1,0):next
1150 star():repeat:for i=0 to 4:palet(i+1,col((i+l) mod 5)):next
1160 s=strig(1):l=l+1:for i=1 to 300:next
1170 if l=4 then l=0
1180 until s>0 and s<3:for i=0 to 1:apage(i):wipe():next
1190 if s=1 then ro=0
1200 endfunc
1210 func gameover()/*ゲームオーバー
1220 bg_fill(0,0):cls:home(0,0,0):apage(0):m_play(5)
1230 symbol(0,127,"GAME OVER  TRY AGAIN....",1,1,0,255,0)
1240 repeat:until strig(1)<>0:for i=0 to 1:apage(i):wipe():next
1250 endfunc
1260 func ending()/*エンディング
1270 screen 1,2,1,1:star():sp_disp(1):mx=512
1280 for i=1 to 50:sp_set(i mod 24,i*4,255,264,3):sp_set(0,i*4,255,520,3):next
1290 repeat:l=l+1:home(0,l*4 mod 512,0):home(1,l*2 mod 512,0)
1300 sp_set(25+l mod 103,rnd()*mx,rnd()*512,8,3):mx=mx-1
1310 m_play(1):until mx=0:home(0,0,0):apage(0)
1320 for i=1 to 100:palet(i,hsv(i,31,31)):circle(50,255,i,i,rnd()*360,rnd()*360
,256):next
1330 a_play(aca,1,3):for i=0 to 31:palet(0,hsv(0,0,i)):next
1340 for i=25 to 127:sp_move(i,0,0,0):next
1350 for i=0 to 31:for a=1 to 100:palet(a,0):next:palet(0,hsv(0,0,31-i)):next
1360 symbol(0,255,"ALL ROUND CLEAR !",2,2,2,255,0):m_play(6,7)
1370 symbol(0,305,"THANK YOU !",1,2,2,255,0)
1380 symbol(0,355,"YOUR SCORE "+itoa(sc),1,1,2,1,0)
1390 repeat:l=l+1:palet(1,rnd()*65536):home(1,l mod 512,0)
1400 until m_stat(6)=0:ro=0
1410 screen 0,2,1,1:endfunc
```


★僕の学校の中学2年生で，ベーマガを毎月買っているのは僕を入れてM.A君と2人しかいない。影さん，どうしましょう？（和歌山県海南市・もみっす。14才）……【つぐ美：買ってハガキを送ってくれれば私が載せてあげるのに。影：あっしも送ろうっと♡】



X68000(X-BASIC V2.0)用

ちょっと変わったハンバーガー工場

BARGARTRIS

バーガートリス

高橋 潤

ストーリー

あるところに，ちょっと変わったハンバーガー工場があった。上から材料がふってきて，下につみ重ねて作っているのだ。

ある日，なにわ幼稚園のバス遠足で，この工場の近くの公園で弁当を食べることになった。その幼稚園の「影組」の影先生は，ねぼけていたので「弁当は持ってこなくてもよい」と言ってしまった。当然，影組の子ども達は弁当を持ってこなかったため「おなかがへった〜！」と言って泣きだしてしまった。

ドジな影先生は，あわててバーガー工場へ行き，子どもの人数（50人）分のハンバーガーを注文した。そのとき，工場の機械は暴走しはじめた。材料のでる順番は重力コントロールの故障で，メチャクチャ。落下速度は速くなる一方で大パニックになってしまった。

でも，何とか50人分作らなくてはならないのである。あとで，故障させたのは影先生だということがわかったのでした。

ゲームの説明

ゲーム画面は**第1図**のようになります。落下するハンバーガーの材料をジョイスティックで左右に動かします。下に入れると材料は急降下します。ボタンは使いません。

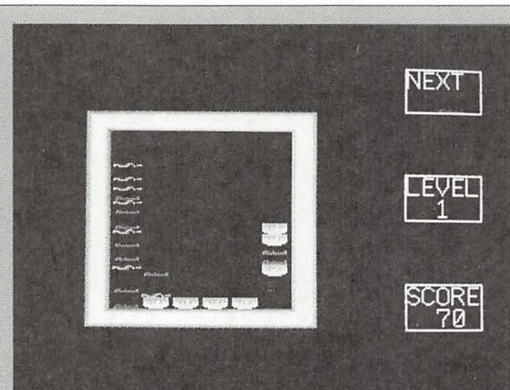
このようにして材料を**第2図**のように重ねればバーガーが消えます。5個作るとレベルアップします。そのとき，画面

《第1表》変数表

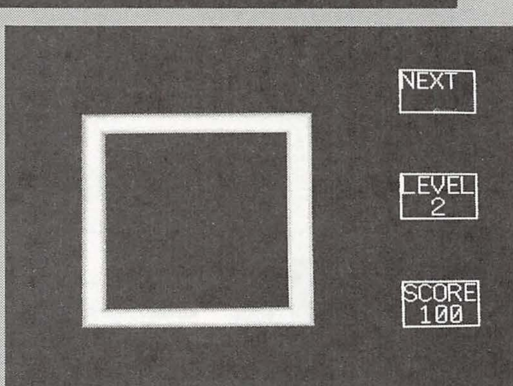
変数	内容
b1	現在落ちている材料
b2	つぎに落ちてくる材料
st	ジョイスティック
vx	左右移動量
ct2	左右移動スピード調整
ct	落下スピード調整
x, y	材料の位置
j, g1, g2	できあがりの判定用
gpt	スプライト・パターン・ドット用
sc	スコア
lv	レベル
en	終了状況



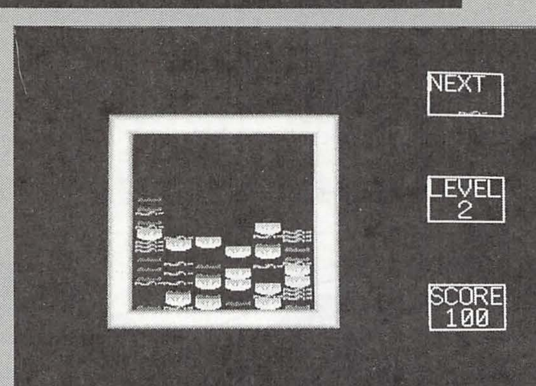
◀《写真1》これがタイトル画面です。ここにでている見本をよく覚えておこう



◀《写真2》まずパンをひいたあとに、レタス、ハンバーガーといった順番に乗せると消えるぞ

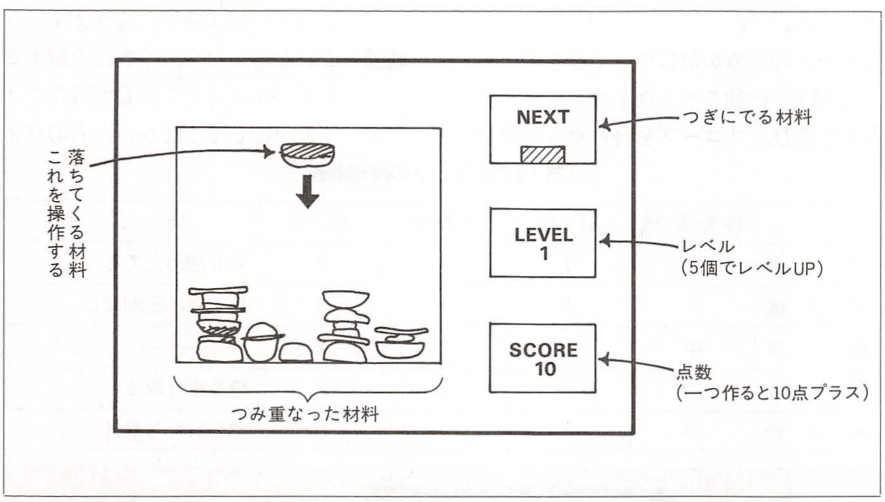


◀《写真3》ある個数のハンバーガーを完成させると、画面内のできそこないが消えてなくなる



◀《写真4》同じものをいくつ乗せても消えないので注意しよう

★「ソーサリアンのすべて」は，発刊が遅れてもいいからとても内容の濃いものにしてほしいと思う。影さんも執筆しているのかな？（埼玉県岩槻市・METAL14才）……【影：じつは編集部全員でとりくんでいるのだ。世界で一番くわしいソーサリアン本になるぞ！】



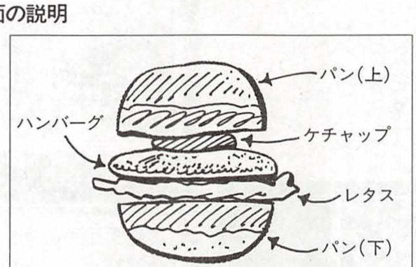
《第１図》画面の説明

はクリアされます。

レベル９をクリアすると50人分完成でエンディングを見ることができます。

さあ！打ちこもう

このプログラムは，初心者に打ち込みやすいように，　100行以内に納めてみました。しかし，これはV2BASICで作っているので，V1.0でこのまま打ち込んでは走りません。V1.0で作るときは［DO］を［D・C］［CODA］に，［LOOP］を［＊］になおせば走ると思います。

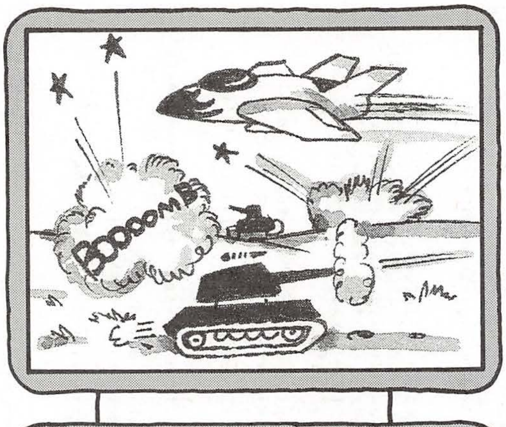


《第２図》ハンバーガーの作りかた

BARGARTRISのプログラム・リスト

```
10 dim str dt[256]
20 dim char g1(10),g2(10),gpt(255)
30 randomize(val(right$(time$,2))):for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):next
40 /***** M A I N  R O U T I N E *****/
50 screen 0,2,1,1:while 1:SPRITE():TITLE():SCRN():en=0:ct=0:lv=0:sc=0
60 b1=rnd()*5:ct2=0:MBGM():while 1:b2=rnd()*5:x=96:y=64:sp_move(0,224,32,b2)
70 sp_move(1,x,y,b1):if point(104,79)>0 then break
80 while 1:st=stick(1):vx=((st=4)-(st=6))*16
90 ct2=ct2+1:if ct2=3 then ct2=0:if point(x+vx+7,y+15)=0 then x=x+vx
100 if st=2 then y=y-1:repeat:y=y+5:until point(x+7,y+16)>0:ct=0:break
110 ct=ct+1:if ct=10-lv then y=y+5:ct=0:if point(x+7,y+16)>0 then break
120 sp_move(1,x,y,b1):endwhile:ct=0
130 repeat:y=y-1:until point(x+7,y+16)=0:y=y+1:m_play(6)
140 sp_off():sp_pat(b1,gpt):put(x,y,x+15,y+15,gpt):if b1=4 then {
150 j=0:get(x+7,y+16,x+7,y+26,g2):for i=0 to 10:j=j+(g1(i) xor g2(i)):next
160 if j=0 then SCADD(10):m_play(8):fill(x,y,x+15,y+33,0)
170 }
180 b1=b2:if en=1 then break
190 endwhile:m_stop():if en=1 then EBGM():ENDING() else {
200 for i=64 to 190:line(16,i,175,i,0):line(16,253-i,175,253-i,0):i=i+1:next
210 locate 4,7:print"GAME OVER":for i=1 to 10000:next
220 }
230 endwhile
240 func SCADD(s):sc=sc+s:if (sc mod 50)=0 then {lv=lv+1:fill(48,64,144,192,0)
250 m_play(7):if lv=10 then {en=1} }
260 locate 26,7:print using" ##";lv:locate 26,12:print using"####";sc:endfunc
270 /***** M A K E  S C R E E N *****/
280 func SCRN():vpage(0):wipe():apage(1):wipe():cls:for i=-128 to 384
290 line(i,0,i+128,255,20):line(i,0,i-128,255,20):i=i+3:next:for i=1 to 8
300 box(32+i,48+i,159-i,207-i,i+11):box(47-i,65-i,144+i,192+i,i+11)
310 next:fill(48,64,143,191,0):fill(208,16,247,47,0):fill(208,96,247,127,0)
320 fill(208,176,247,207,0):box(207,15,248,48,19):box(207,95,248,128,19)
330 box(207,175,248,208,19):locate 26,1:print"NEXT":locate 26,6:print"LEVEL"
340 locate 26,11:print"SCORE":vpage(3):locate 26,7:print"   0"
350 locate 26,12:print"    0":endfunc
360 /***** T I T L E *****/
370 func TITLE():cls:vpage(0):apage(0):wipe()
380 circle(127,95,95,2):paint(127,95,1):fill(0,48,255,144,0)
390 symbol(7,47,"BARGARTRIS",3,6,1,3,0):symbol(9,49,"BARGARTRIS",3,6,1,3,0)
400 symbol(8,48,"BARGARTRIS",3,6,1,4,0):vpage(1):fill(0,224,255,226,3)
410 for j=0 to 4:i=0:repeat:sp_move(j,56,i,j):sp_move(j+4,176,i,j)
420 i=i+1:until i>150 and point(63,i+16)>0:sp_off():sp_pat(j,gpt)
430 put(56,i,71,i+15,gpt):put(176,i,191,i+15,gpt):next
440 get(63,i+16,63,i+26,g1):locate 9,13:print"PUSH TRIGGER!"
450 while strig(1)=0:endwhile:endfunc
460 /***** E N D I N G *****/
470 func ENDING():screen 1,3,1,1:console ,,0:for i=0 to 32
480 fill(0,i*8,511,i*8+15,rgb(20-i¥2,16-i¥2,1)-(i+1) mod 2)
490 fill(0,511-i*8,511,496-i*8,rgb(20-i¥2,16-i¥2,1)+(i+1) mod 2)
500 next:for i=0 to 10
510 symbol(10-i,228-i,"ＣＯＮＧＲＡＴＵＬＡＴＩＯＮＳ！",2,6,1,
    rgb(20-i,17-i,0),0)
520 next:locate 30,28:print"Thank you for playing."
530 while 1:endwhile:endfunc
540 /***** S P R I T E *****/
550 func SPRITE():sp_init():sp_disp(1):sp_off()
560 dt="0F0F0F0F0F0F0F003D013D0137403401314031403041314030400130423040"
570 dt=dt+"30413043014D024B054703":SDEF(0)
580 dt="0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F62026152036053625161506053615461005063"
590 SDEF(1)
600 dt="0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F02790470897003708970047902":SDEF(2)
610 dt="0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0395A00795A206A803":SDEF(3)
620 dt="0F0F0F0F0F0F0F0F0317051B021D011D01102211201421012D012D00":SDEF(4)
630 dt="000055007E40A65ECFE8CD00A00053C0650006400480A7E8"
640 for i=0 to 11:d=val("&h"+mid$(dt,i*4+1,4)):sp_color(i,d):palet(i,d)
650 next:for i=1 to 8:ii=15+i*2:palet(11+i,rgb(ii,ii,ii)):next:endfunc
660 func SDEF(no):str s:dim char h1,h2,pat(255):i1=0:i2=1
670 while 1:s=mid$(dt,i2,1):if s="" then break
680 h1=val("&h"+s):s=mid$(dt,i2+1,1):h2=val("&h"+s):i2=i2+2
690 for i=0 to h2:pat(i1)=h1:i1=i1+1:next:endwhile:sp_def(no,pat):endfunc
700 /***** M U S I C *****/
710 func MBGM():m_init()
720 m_trk(1,"t180v12q8o418@34p1[do]|:r4g4ga-4b-&b-1r4f4fg4a-&a-1:|")
730 m_trk(1,"g1&g1f1&f1g1&g1<c1>b-1[loop]"):m_trk(2,"v12q8o418@34p2[do]|:r4")
740 m_trk(2,"e-4e-f4g&g1r4d-4d-e-4f&f1:|e-1&e-1d-1&d-1e-1&e-1a-1&a-1[loop]")
750 m_trk(3,"v11q8o518@57p3[do]"):for i=1 to 3:m_trk(3,"|:8e-<{e-e-}>:|")
760 m_trk(3,"|:8d-<{d-d-}>:|"):next:m_trk(3,"|:8e-<{e-e-}>:||:8a-<{a-a-}>:|")
770 m_trk(3,"[loop]"):m_trk(4,"v14q8o218@10p3[do]")
780 for i=1 to 3:m_trk(4,"|:8e-<e->:||:8d-<d->:|")
790 next:m_trk(4,"|:8e-<e->:||:8a-<a->:|[loop]"):m_trk(5,"v15q8o218p3[do]")
800 m_trk(5,"|:15@47c4@45b4@47cc@45b4:|@47c4@45b4@47c@45bbb[loop]")
810 m_trk(6,"@45q8o3132v15cv13cv12cv11cv10c")
820 m_trk(7,"@57q8o5132v15df+adf+av12av10a"):m_trk(8,"@57q8o5148v15|:4df+:|")
830 m_play(1,2,3,4,5):endfunc
840 func EBGM():m_init()
850 m_trk(1,"t150v14q8o514@25p2|:g2.ga-b-b-2.f2.e-2.e-fgg2.d2.c2.cde-e-2.e-fg"
)
860 m_trk(1,"|1g2.&g2.f2.&f2.:||2g2.gfgb-2.&b-2.<d2.&d2.&d2.&d2.")
870 m_trk(2,"v12q8o414@57p1"):for i=1 to 2:m_trk(2,"|:e-gb-:||:d-fb-:|")
880 m_trk(2,"|:ce-g:||:>b-<df:||:>a-<ce-:||:e-gb-:|")
890 m_trk(2,"|:>a-<ce-:||:>b-<df:|"):next:m_trk(2,"e-2.&e-2.&e-2.&e-2.")
900 m_play(1,2):endfunc
```


★影さん，編さん，つぐ美さん，Dr.D，ベーマガの愛読者の方々，わがはいの名字の読みかたがわかった人は天才だ!!次号の150ページに答えが載ります。(奈良県天理市・斉宮　誠？才)……【影：ズバリ"いつきのみや"だろー！ちがうかな？つぐ美：なんでわかるの？】



エントリー・コードX6-③

X68000(X-BASIC V2.0)用

2人対戦型シミュレーションだ！

Paper War（ペーパーウォー）

Bee

前回までのあらすじ

テップル君（90年10月号X1参照のこと）が山へ薬草を取りに行っていたちょうどそのころ，山のふもとでは，青国と赤国の戦争が行なわれていた。

○**青軍**「奇襲をかけるぞー！」

○**赤軍**「青軍の奇襲だー。」

と，こんな具合に。

本題に入る

つまり，2人対戦型のゲームです。1人でやっても別段構いませんが。では，ゲームの内容に沿って，ルールの説明を。

①タイトル画面がでたら，ジョイスティック1のトリガを押しましょう。画面左上に地図が表示され，部隊の配置をすることになります。マウスで押したいところに合わせて，クリックしてください。全部で20部隊終わったら赤軍の番です。ここで部隊（5種類）の特徴を話しておきましょう。

歩兵…最弱ですが，唯一海を埋めて陸地にすることができます（重労働）。

飛行機…たいして強くはないですが，移動距離が多いので，切り込み部隊に使いましょう。どこでも飛べます。

戦車…攻撃力，射程もなかなかですが，海へは入れません（当たり前）。

戦艦…攻撃力，射程は戦車と同じくらい強いうえ，ハイテク装備により陸地をけずって海にすることができます。

本拠地…つまり指令部なので，ここをやられてはおしまいです。なぜか移動はできますが，海へは入れません。

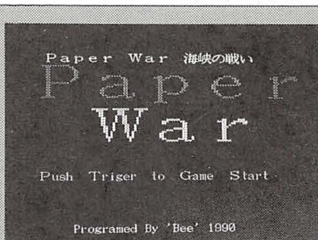
②ゲームの進めかたについてですが，まず自部隊で行動させる物をスティックの左右で選び，スコープを合わせトリガを押します。つぎに，移動か攻撃かを選べるので，上下で選んでトリガを押します。

移動…動かすユニットの周りを方向を示すユニットが回転し，下のウィンドウ内には移動距離を示すパワーの値がメーターで表示されます。ここぞというときにトリガを押してください。移動の際，行進不可能な場合，元の位置に戻され相手のターンになります（失敗ということ）。また，土地を掘ったり埋めたりするユニットはそのようなところへ行けば勝手に造ります。

戦闘…これを選んだら，つぎに攻撃する相手のユニットを左右で選んでトリガを押してください。右のウィ

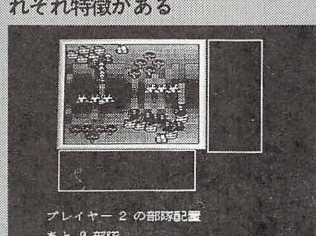
《第1表》ユニットの種類別表

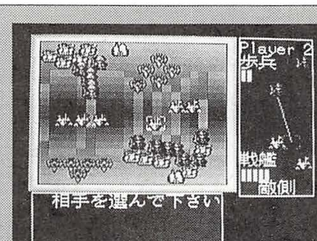
	移動距離	射程	攻撃力	耐久力	特徴
歩兵	小	小	1	2	海を埋め立てる
飛行機	大	中	1	3	陸・海の区別なし
戦車	中	大	2	4	―――
戦艦	中	大	2	5	陸を削り取る
本拠地	中	大	1	6	やられたら負け



▲《写真1》これがタイトル画面です。対戦型ゲームなのでぜひ友達とやってみよう

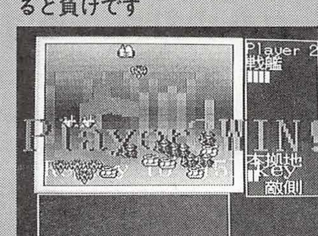
▼《写真2》最初にマウスを使って部隊を配置します。全部で5種類ある部隊はそれぞれ特徴がある





▲《写真3》部隊の配置が終わるといよいよ戦闘開始。相手の部隊の位置を考えながらコマを動かそう

▼《写真4》本拠地の耐久力が0になると負けです



★お風呂の中でオナラをすると，つい湯舟をかきまぜてしまう。深い意味はない。（神奈川県横浜市・佐藤勝也18才）……【影：そういう場合は，オナラのつまった気泡をタオルでつつんであげましょう。風呂版にぎりっぺのできあがりだ。】

ンドウに戦闘のようすが現れます。敵のユニット（下側）の左右にスコープが動いているので，ここぞというときにトリガを押してください。相手が射程外にいると，失敗ということです。スコープの速さは，二つのユニット間の距離で，だいぶちがいます。相手の耐久力が0になるとそのユニットは消えます。

こうして，相手の本拠地を沈めるのがゲームの目的となります。展開としては，戦艦などで兵力の削り合いをしたあと，歩兵で陸地をつなぎ，戦車戦というのがメジャーです。

プログラムについて

すいません。こんなに長くて。少し凝ってしまったもので。削れる部分と言えば，

- メッセージがでなくていいなら
  1470行～1530行
- 音楽・効果音，一切なしでいいなら
  1560～1700，1950～1980行

《第２表》変数表

ccc, cc…………	データ定義用
m1, m2, m3, m4	音楽DATA用
P…………………	プレイヤー(0, 1)
Un…………………	選んだユニットの番号
dx, dy…………	移動用のsin, cos
その他…………	雑用

- TITLEの省略
  1740～1780，1800，1810行

くらいにしておいてください。まだ短くしたいという人は，自分でスプライト・キャラをツールで作り，歩兵＝0，飛行機＝1，戦車＝2，戦艦＝3，本拠地＝4，スコープ＝5のコードに設定して，2000行以降を消して，そこにスプライトとカラーの定義プログラムを付け足してください。でも，なるべく打ち込んでくださいね。せっかく作ったんだから。

改造する点については，

150行の配列 usが，それぞれ歩兵，飛行機，戦車，戦艦，本拠地の射程，移動距離の順で入っています。また，930行の最後の／10の10を大きくすると，戦闘がむずかしくなります。

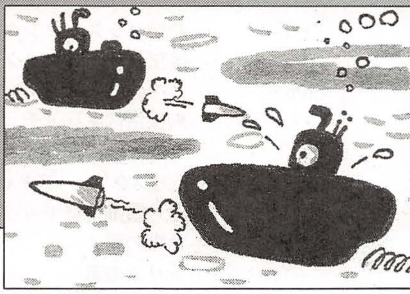
Paper Warのプログラム・リスト

```
 10 /*        超大作  (?)  P a p e r  W a r   - 海峡の戦い -
 20 /*
 30 /*        一九九〇 一〇月        P r o g r a m e d  B y  B e e
 40 /*
 50 /*--------- 初期設定 ----------------------------------------------------
 60 screen 1,3,1,1 : console ,,0 : vpage(0) : apage(0) : wipe() : mouse(2)
 70 mouse(4) : sprite_set() : randomize(val(mid$(time$,7,2))*200)
 80 bg_fill(0,300) : bg_fill(1,300) : sp_disp(1) : sp_off()
 90 m_init() : for i=1 to 8 : m_alloc(i,5000) : m_assign(i,i) : next
100 /*
110 dim str  uname(4)[6]={"歩兵  ","戦闘機","戦車  ","戦艦  ","本拠地"}
120     str  m1[90],m2[90],m3[90],m4[90]
130 dim int  x , y , b , k , l , m , n , o , d1 , d2 , d3
140 dim int  p=0 , un=0 , ud(41,3) , dx(31) , dy(31)
150 dim int  us(4,1)={ 30, 4, 40, 7, 45, 5, 45, 4, 50, 3}
160 /*
170 for i=0 to 31 : dx(i)=cos(pi(i/16#))*15 : dy(i)=sin(pi(i/16#))*15 : next
180 for i=0 to 19 : ud(i,2)=-(i>6)-(i>11)-(i>16) : ud(21+i,2)=ud(i,2) : next
190 for i=0 to 19 : ud(i,3)=ud(i,2)+1 : ud(21+i,3)=ud(i,2)+1       : next
200 ud(20,2)=4 : ud(41,2)=4 : ud(20,3)=5 : ud(41,3)=5
210 /*
220 title() : wipe() : m_init() : mu_set(2) : mu_set(3)
230 sc_set() : map_make() : vpage(1) : set_unit() : p=1 : set_unit() : p=0
240 contrast(0)     : cls : sp_disp(0) : img_home(0,0,3,127,6000)
250 img_scrn(0,3,1) : contrast(15)    : sp_disp(1) : wind(0,0)  : wait(30)
260 /*------- M A I N  ルーチン ------------------------------------------
270 while 1
280   locate 24,1 : print "Player";p+1 : oto(p) : sen(p,choose(p,0))
290   p=p+1+2*(p=1) : un=-1 : repeat : un=un+1 : until ud(p*21+un,3)>0
300   l=p*21+un : sp_set( 9,ud(l,0)+16,ud(l,1)+16,261+256*p) : sp_on(9)
310   sp_off(10) : wind(un,p) : kesu(0) : m_stop() : wait(20)
320 endwhile
330 end
340 /*------- 関 数 --------------------------------------------------------
350 func sc_set() /*--------- 画面を書く ------------------------------------
360 for i=1 to 8 : box( 19-i,19-i,180+i,181+i,rgb(26-i,26-i,26-i)) : next
370   box( 14,191,176,255,65535) : fill( 15,193,175,254,14680)
380   box(191, 12,255,194,65535) : fill(192, 13,254,193,14680)
390 endfunc
400 func map_make() /*------- 地図の作成 -------------------------------------
410   for i=0 to 9 : fill( 20, 20+i*8,179, 27+i*8,rgb(16-i,25-i,5))
420                  fill( 20,172-i*8,179,180-i*8,rgb(16-i,25-i,5)) : next
430   for i=0 to 19 : l=int(rnd()*10)+3 : m=(20-l)/2 : for t=0 to l/2
440       fill( 20+i*8, 20+m*8+t*8, 27+i*8, 180-m*8-t*8, rgb(3,7,24-t*2))
450   next                                                : next
460 endfunc
470 func set_unit() /*------- 部隊の配置 ----------------------------------
480   locate 0,18:print "プレイヤー";p+1;"の部隊配置"
490   msarea(20,20-80*(p=1),164,84-80*(p=1)) : m=rnd()*140+20 : l=p*21+20
500   ud(l,0)=m : ud(l,1)=20-144*(p=1) : spp(m,20-144*(p=1),20,p) : un=0
510   repeat : locate 0,20 : print "あと"; 19-un ;"部隊" : l=p*21+un
520   repeat : msstat(x,y,b,b) : mspos(x,y) : spp(x,y,un,p) : until b=-1
530   n=ppp(x,y,ud(l,2))
540   if n>1 then oto(3) : mp(1) : un=un-1 else ud(l,0)=x : ud(l,1)=y
550   un=un+1 : wait(5) : oto(2) : until un=20
560 endfunc
570 func choose(p,m) /*------ 部隊の選択 ----------------------------------
580   repeat : s=stick(1) : st=strig(1) : if s=4 or s=6 then { sp_on(10)
590    repeat : un=un+(s=4)-(s=6) : un=un-21*(un=-1)+21*(un=21) : l=p*21+un
600     until   ud(l,3)>=0
610    sp_set(10,ud(l,0)+16,ud(l,1)+16,256+256*p+ud(l,2))
620    sp_on(9) : sp_set( 9,ud(l,0)+16,ud(l,1)+16,261+256*p) : oto(2)
630    if m=0 then wind(un,p) else others(p*21+un,p)
640    }
650   until st>0
660 return(un)
670 func sen(p,un) /*--------- 選択肢を選ぶ-[ ★ ]は コード入力で２１７Ａ-----
680   kesu(0) : locate 2,12 : print "★移動" : locate 4,13 : print "攻撃"
690   m=0 : repeat : s=stick(1) : st=strig(1) : if s=8 or s=2 then {
700   m=m+(s=8 and m=1)-(s=2 and m=0) : locate 2,13-m : print "  "
710   locate 2,12+m : print "★" : oto(2) }
720   until st>0 : if m=0 then idou(p,un) : sp_off(9) else attack(p,un)
730 endfunc
740 func idou(p,un) /*------- 部隊の移動 ------------------------------------
750   kesu(0) : l=p*21+un : locate 4,14 : print "Power" :n=rnd()*10:sp_on(8)
760   repeat : m=m+1+32*(m=31) : n=n+1+11*(n=11) : st=strig(1)
770            sp_set( 8,ud(l,0)+dx(m)+16,ud(l,1)+dy(m)+16,256+256*p+ud(l,2))
780            fill(80,230,113,236,14680) : fill(80,230,80+n*3,236,51530)
790   until st>0 : x=ud(l,0) : y=ud(l,1) : n=n*us(ud(l,2),1) : sp_off(8)
800   d1=0 : d2=0
810   repeat : d1=d1+dx(m) : d2=d2+dy(m)
820            if abs(d1)>=15 then x=x+sgn(d1) : d1=0
830            if abs(d2)>=15 then y=y+sgn(d2) : d2=0
840            spp(x,y,un,p) : n=n-1 : o=ppp(x,y,ud(l,2))
850   until n<1 or o>1 : if o=1 then ud(l,0)=x : ud(l,1)=y : spp(x,y,un,p)
860   if o=2 then ud(l,0)=x : ud(l,1)=y : spp(x,y,un,p) : map(x,y,ud(l,2))
870   if o=3 then oto(3) : mp(2) : spp(ud(l,0),ud(l,1),un,p)
880 endfunc
890 func attack(p,un) /*----- 戦闘 ------------------------------------------
900   kesu(0) : locate 4,12 : print "相手を選んで下さい" : o=p*21+un
910   m=(1-p)*21+choose(1-p,1) : x=ud(o,0)-ud(m,0) : y=ud(o,1)-ud(m,1)
920   if sqr(x*x+y*y)<us(ud(o,2),0) then { n=0 : sp_on(55,57)
930     d2=pow(us(ud(o,2),0)-sqr(x*x+y*y),2)/10
940     sp_set(56,232, 80,256+256*p+ud(o,2))
950     sp_set(57,232,140,512-256*p+ud(m,2)) : wait(5)
960     repeat : st=strig(1) : n=n+1+26*(n=25)
970            sp_set(55,206+n*2,140,261+p*256)
```

★学校にベーマガを持ってきて，先生におこられそうになってしまった。影！どうしてくれるんだ!!おひけいなすって。（茨城県友部町・小林組組長12才）……【影：先生にみつかりそうになったらプログラム・コーナやハードの記事を読むとごまかせるかも。】

```
980             for w=0 to d2 : next
990     until st>0 : m_stop() : oto(5)
1000    for i=0 to 10 : line(222,70,198+n*2,132,65535,&H5555) : wait(3)
1010                    line(222,70,198+n*2,132,14680,&H5555) : wait(3) :next
1020    if n>10 and n<16 then { ud(m,3)=ud(m,3)-1+(ud(o,2)=2)+(ud(o,2)=3)
1030                            oto(4) : mp(4)
1040    }
1050    if ud(m,3)<0 then sp_off(11+m) : sp_off(10) : if m=20 or m=41 then {
1060                                                              ending(p) }
1070  } else oto(3) : mp(3)
1080  kesu(0) : kesu(1)
1090 endfunc
1100 func spp(x,y,un,p) /*---- スプライトの表示 ------------------------------
1110   sp_set(11+un+p*21 , x+16 , y+16 , 256+256*p+ud(p*21+un,2))
1120   sp_on(11+un+p*21)
1130 endfunc
1140 func wait(w) /*---------- W A I T ---------------------------------------
1150   for ww=0 to w*100 : next
1160 endfunc
1170 func wind(un,p) /*------- 部隊DATAの表示 ------------------------------
1180   l=p*21+un : locate 24,2 : print uname(ud(l,2)) : fill(192,50,254,62,1468
0)
1190   for i=0 to ud(l,3) : fill(193+i*5,50,196+i*5,62,58964) : next
1200   sp_on(53) : sp_set(53,255,48,256+256*p+ud(l,2))
1210 endfunc
1220 func kesu(sw;int) /*----- WIND内の消去 ------------------------------
1230   switch sw
1240   case 0 : for i=0 to 2 : locate 2,12+i : print space$(20) : next
1250            fill( 15,193,175,254,14680) : break
1260   case 1 : for i=0 to 11 : locate 24,i : print space$(8) : next
1270            sp_off(54,57) : fill(192, 13,254,193,14680) : break
1280   endswitch
1290 endfunc
1300 func ppp(x,y,o) /*------- P O I N T  サーチ ---------------------------
1310   k=point(x+8,y+14) : if (o=0 or o=2 or o=4) and (k>0 and k<14577) then {
1320                                                   return(2-(o>0)) }
1330                  if o=3 and (k<65005 and k>33225) then return(2)
1340                  if k=0 then return(3)
1350 return(1)
1360 func map(x,y,o) /*------- 土地の造形 ---------------------------------
1370   if o=0 then fill(x+1,y+14+14*(p=1),x+15,y+30+14*(p=1),41674)
1380   if o=3 then fill(x+1,y+14+14*(p=1),x+15,y+30+14*(p=1),14576)
1390 endfunc
1400 func others(m,p) /*------ 敵のDATAの表示 ---------------------------
1410   locate 26,11 : print "敵側" :locate 24,9 : print uname(ud(m,2))
1420   fill(192,164,254,176,14680)
1430   for i=0 to ud(m,3) : fill(193+i*5,164,196+i*5,176,58964) : next
1440   sp_on(54) : sp_set(54,255,164,256+256*p+ud(m,2))
1450 endfunc
1460 func mp(sw) /*----------- メッセージ各種の表示 --------------------------
1470   switch sw
1480     case 1 : locate 3,14 : print "そこには置けません" : wait(20)
1490              locate 3,14 : print space$(18)                   : break
1500     case 2 : locate 3,14 : print "移動指令のミス！  " : wait(40) : break
1510     case 3 : locate 3,14 : print "弾がとどかないっ！" : wait(40) : break
1520     case 4 : locate 3,14 : print "攻撃  成功  !     " : wait(40) : break
1530   endswitch : kesu(0)
1540 endfunc
1550 func mu_set(sw) /*------- M U S I C  a n d  S E  S e t--------------
1560   switch sw
1570     case 1 : m1="v15o5t200@3418r1rcccecef4.gdfg4.<c1&c2"
1580              m2="v14o2t200q8@4518er{eee}eeeeeeeee"
1590              m3="v15o4t200@30r1r818cdedcde4.gefg4.<c>r{fgab}8<c1&c2"
1600              m_init() : m_trk(1,m1) : m_trk(2,m2+m2+m2+"@5o4b8ccc")
1610              m_trk(3,m3)                                       : break
1620     case 2 : m1="v13o4t120@10116drdr>ger8ar8.<14"
1630              m2="v14o5t120@1218e2&ecderrd2&d4g4e4"
1640              m3="v13o5t120@1818r1r4cgefg.116rd>ar4."
1650              for i=1 to 30 : m_trk(1,m1+"af"+m1+"ec")
1660                              m_trk(2,m2) : m_trk(3,m3)     : next : break
1670     case 3 : m_trk(4,"v13@1o5132gr") : m_trk(5,"v15@34o4164dg8")
1680              m_trk(6,"v15@37o4164crcrcrcgedc")
1690              m_trk(7,"v15@59o4132egegegegegegegeg")            : break
1700   endswitch
1710 endfunc
1720 func title() /*----------- T I T L E ----------------------------------
1730   vpage(1)
1740   for i=0 to 7
1750     symbol(i*i    , 50,"P a p e r"   ,4,4,2,rgb(i*2-17*(i=7),10-i,0),0)
1760     symbol(200-i*i,150,"W a r"       ,4,4,2,rgb(0,10-i,i*2-17*(i=7)),0)
1770   next
1780     symbol(70,30,"P a p e r  W a r  海峡の戦い"    ,1,1,2,65535,0)
1790     symbol(60,300,"Push  Triger to  Game  Start",1,1,2,59146,0)
1800     symbol(120,420,"Programed By 'Bee' 1990"     ,1,1,2,54964,0)
1810     mu_set(1) : m_play() : wait(300) : repeat : until strig(1)>0
1820 endfunc
1830 func ending(p) /*--------- E N D I N G ----------------------------------
1840   for i=0 to 5 : oto(4) : wait(15) : next : wait(50)
1850   contrast(0) : sp_off() : sp_on(11+p*20,30+p*20) : contrast(15)
1860   for i=1 to 4 : l=i*5-11*(i=4)
1870     symbol(4-i,100,"Player WIN!",2,2,2,rgb(-1*(p=1),10,-1*(p=0)),0)
1880   next
1890   symbol(140,100,chr$(49+p),2,2,2,rgb(-1*(p=1),10,-1*(p=0)),0)
1900   symbol( 20,150,"Replay to [f5] key",1,1,2,59136,0) : locate 0,20
1910   m_init() : mu_set(1) : m_play() : wait(300)
1920   end
1930 endfunc
1940 func oto(sw) /*------------------------------------------------
1950   switch sw
1960     case 0 : case 1 : m_play(1) : m_play(sw+2) : break
1970     case 2 : case 3 : case 4 : case 5 : m_play(sw+2) : break
1980   endswitch
1990 endfunc
2000 func sprite_set() /*-------------------------------------------------------
2010   dim char ccc(255)
2020   sp_pat(5,ccc,1) : if ccc(255)=6 then return()
2030   locate 12,12 : print "ただ今スプライトDATA設定中"
2040   sp_clr() : sp_init()
2050   /*
2060   dim int sc(1,15)={    0,21140,33824,50736,65534,20540,12328, 4116,
2070                     42784,25872,21760,13056,33792,65472,    1,    0,
2080                         0,21140,33824,50736,65534,12160, 7424, 2688,
2090                     42784,25872,21760,13056,33792,65472,    1,    0}
2100   for i=0 to 15 : sp_color(i,sc(0,i),1):sp_color(i,sc(1,i),2) : next
2110   /*-----------------------------------------------------------------------
2120   dim str cc(23)[67]={
2130   /*                                                           歩兵
2140   "000000e6556e0000:000e0e755556e000:00e1ee65dc556e00:0e31e655dd5566e0",
2150   "00e2e766666667e0:00e2ee9979799e00:00e3e0e88889e000:00e32ee78897ee00",
2160   "0eb99557777767e0:0eb9b3675565677e:00e326775565667e:0e32eebba56abbe0",
2170   "0e221eb65aa656e0:00e121eb7557be00:000e12eabeebae00:0000e1abe00ebae0",
2180   /*                                                           戦闘機
2190   "000000e5e5e00000:000e0eee2eee0e00:00e3e31e1e13e3e0:0e33ee2e2e2ee3e0",
2200   "0e67e0e232e0e76e:0e36ee13231ee63e:0e1323121213233e:00e5e2317132e51e",
2210   "00e3e1256721e3e0:00e1ee25562ee1e0:000e00e757e00e00:000000e373e00000",
2220   "000000e242e00000:0000000e3e000000:0000000e2e000000:00000000e0000000",
2230   /*                                                           戦車
2240   "0000000000000000:0000000000000000:0000eeeee0000000:00ee22222eeee400",
2250   "0e2365567213343e:0e247777321eee0:00e2f33332 1e0e00:00ee111111eeede0",
2260   "0e1331333313331e:e1331333313331e:e133313333133ee0:e133e1333e1112e0",
2270   "e2111211112242e0:0e242424242422e0:00e2222222222e00:000eeeeeeeeee000",
2280   /*                                                           戦艦
2290   "0000000000000000:00000000e5ee0000:0000e000e355e000:000e2e00e3556e00",
2300   "00e332e0e36ee000:000e1e00e4e00000:00e132eee4eee000:00e242e424e42e00",
2310   "00e3333333333e00:0e33333222222e0:00ee3e3322e1ee00:000e2333211e000",
2320   "0000e333221e0400:0040e233211e4040:04040e2321e00000:000000eeee000000",
2330   /*                                                           本拠値
2340   "0000e00000000000:000e1e00eee00000:000e2e0e556e0000:000e3e0e556e0000",
2350   "000e4ee44443e000:00e56ee45453e000:0e4443e44443e000:0e4543e45453ee00",
2360   "e12443e4444321e0:e221111111221e0:e123332223332 1e0:e12342212233 21e0",
2370   "e123323132342 1e0:e12432e1e23321e0:0e211231321 12e00:00eeeeeeeeeeee00",
2380   /*                                                           スコープ
2390   "6555570000755556:5000000000000005:5000000000000005:5000000000000005",
2400   "5000000000000005:5000000000000005:7000000000000007:0000000000000000",
2410   "0000000000000000:7000000000000007:5000000000000005:5000000000000005",
2420   "5000000000000005:5000000000000005:5000000000000005:6555570000755556"}
2430   /*
2440   for i=0 to 5 : for t=0 to 3 : for j=0 to 3 : for h=0 to 15
2450       ccc(t*64+j*16+h)=val("&h"+mid$(cc(i*4+t),j*16+h+j+1,1))
2460   next : next : next : sp_def(i,ccc,1) : next : cls
2470 endfunc
```


★影さんは編。つぐ美さんは編。Dr.Dは編。編集長は編。なにわさんは編。編さんは……⁉(山形市・山川正敏16才)……【**編**：もちろん編ですよ。**影**：変じゃないの？**つぐ美**：それは影さんよ。**影**：やっぱり変かなぁ。**Dr.D**：変じゃな。**影**：へ～んだ‼】



PB-100＋増設RAM用
授業中の友，潜水艦ゲームだ
サイレント・サービス

エントリー・コード PB-①　GRS

概　念

2人用プレイ。敵潜水艦を魚雷で撃沈(げきちん)するのが目的。プレイヤー1，プレイヤー2が，交互に8種のコマンドによって，操作します。自艦の位置を悟(さと)られないように敵に接近し，攻撃するのが基本…。

How to PLAY

S0で，イニシャル・スタート。座標の初期値は，プレイヤー1が(10, 10)，プレイヤー2が(90, 90)。

S1で，コンティニュー。ただし，中断するときは，どちらかのプレイヤーの名前が表示されている状態で電源を切ってください。

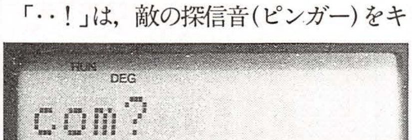
はじめの「PL1」「PL2」で，各プレイヤーの名前を6文字以内で入力してください。

ゲーム開始

「GRS■」と表示されたら，GRSのターンです。EXEキーを押さずに，「GRS」の人にPBを渡してください。

EXE キーを押すと，パッシブ・ソナー（敵潜水艦のスクリュー音や，敵魚雷の推進音等を感知する装置）の情報が表示されます。いずれも感知していない場合は，表示されません。

「‥！」は，敵の探信音(ピンガー)をキャッチしたという意味です。つまり敵に自艦の位置を知られたことになります。



▲《写真1》対戦ゲームです。この画面のときに各コマンドを入力しましょう



▲《写真2》ム，敵艦発見！すかさず魚雷発射だ！

「！」は，敵艦のスクリュー音をキャッチしたという意味で，敵艦に対して魚雷を発射することができます。

「!?」は，敵がすでに発射した魚雷の推進音をキャッチしたという意味で，敵魚雷に対して迎撃魚雷を撃つことができます。

コマンド

「com＝」と表示されたら，コマンドの入力です。0～7までの数値を入力してください。

〔0〕情報表示（何度でも見ることができます）

X，Y…上から見た状態での座標（第1図）

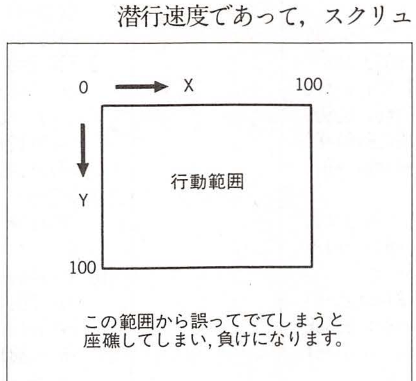
Z………深度(メートル)
　1000m以上潜ると圧壊します。

Ω ………魚雷残数
　初期値は5本です。補給はありません。

÷………トリム角
　正ならアップトリム，負ならダウントリムです(第2図)。

↑………指針
　現在の潜行方向です(第3図)。

Sp ……スピード
　潜行速度であって，スクリューの回転速度ではありません。慣性的な動きをします。



《第1図》上から見た状態での座標

〔1〕前部バラストタンクの注水・排水

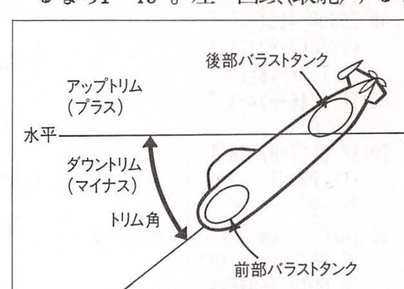
〔2〕後部バラストタンクの注水・排水

潜水艦は，このバラストタンクに海水を出し入れすることにより，潜航や浮上することができます。このゲームでは，前部のバラストタンクの注水率(FBT）と後部のバラストタンク注水率(BBT）の平均値が50％のとき，浮力と重力がつりあって，静止します。また，注水率が50％を超えると潜水し，低いと浮上します。そして，FBT>BBTとなると，前に傾き（トリム角マイナス)，FBT<BBTとなると，うしろに傾きます(トリム角プラス)。(第2図)

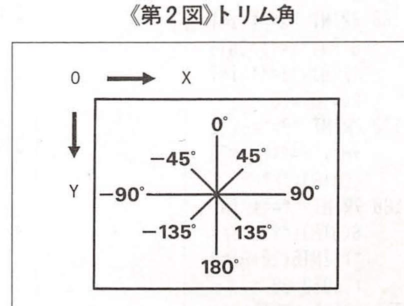
注水率は，パーセント(0％～100％)で入力してください。

〔3〕艦首回頭

艦首の向きを変化させます。現在向いている方向から，右へ回頭(面舵(おもかじ))するなら1～45°。左へ回頭(取舵(とりかじ))するな



《第2図》トリム角



《第3図》現在の潜航方向

PB-100

★つぐ美さん，ギャンブルは好きですか。(群馬県邑楽郡・ACローパー19才)……【つぐ美：生まれてから1回もやったことがないわ。影：WIZ'91見にいって金杯買えなかったっていってたじゃん。つぐ美：それは情報局長でしょ！影：そーだったっけ？】

ら−1〜−45° の値を入力してください。

〔4〕スクリュー回転数(モーター出力)変更

出力をパーセント(0%〜100%) で入力してください。

この値が高いほど，敵に捕捉(ほそく)されやすくなります。回転数を持続することによって，速度が上昇します。

〔5〕魚雷発射

現在ロックしている目標に対して魚雷を撃ちます。何も捕捉していない場合は撃てません。敵艦と魚雷の両方を捕捉している場合は選択します。

迎撃魚雷が，敵の魚雷に命中しても，爆心があまりに近いと巻き込まれてしまうので注意してください。

〔6〕探信音打信(ピンガー)

アクティブ・ソナーといって，ピンガーという探信音を発射し，物体に当たって返ってくる音から敵艦の位置を探ります。ただし，必ず成功するとは限らず，その確率は，自艦のモーター出力量に反比例します。モーター出力が50%以上のときは，ほとんど不可能です。成功したときに表示される値は，自艦からの相対座標で，「表示される数値＋自艦の座標＝敵艦の座標」です。

〔7〕パス

●ゲーム進行上のマナー

各プレイヤーのターンが終了して，他方のプレイヤーの名前が表示されたら，速やかにPBを渡してください。プレイヤー2のターンが終了すると，双方の魚雷(命中・外れ)や，座礁等が判定され，表示されることがあります。これは仲良く2人で見ましょう。

●楽しいゲームの進めかた

紙に簡単な海図(3次元に書く)を書き，座標をチェックして，敵の進路を予測したりするといいです。ゲーム終了後，それを見せあって楽しみましょう。

《第1表》表記・記号解説

表記	意味
FBT	前部バラストタンク
BBT	後部バラストタンク
com	コマンド入力
“‥！”	敵探信音キャッチ
“‥”	ピンガーによる探索成功
“！”	敵艦スクリュー音キャッチ
“!?”	敵魚雷推進音キャッチ
“Ω”	魚雷の意
“÷”	トリムの意
“↑”	向き
Sp	速度
Pow	モーター出力
“…ride”	座礁
“…DEAD”	沈没
“…MISS”	魚雷が外れた
“Ω HIT”	迎撃魚雷が当たった
“Fire！”	敵艦に向け魚雷発射
“ToΩ”	敵魚雷に向け魚雷発射
“…▋”	ターン

(なお表記中の“…”はプレイヤー名)

★　★　★

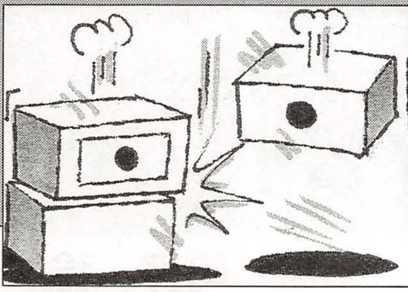
サイレント・サービスのプログラム・リスト

```
P0
  10 DEFM 8: CLEAR :G=10:I=G:H=90:J=H:O=180:W=99
  40 X=W:G(22)=5:G(23)=5: INPUT "P1",Y$: INPUT "P2",Z$: GOTO #1

P1
  10 PRINT G$(18+A);"▋":B=0: IF F=-99; PRINT "‥!"
  40 GOSUB 415: IF F<20+G(7-A)/2; PRINT "!":B=1
  60 IF G(16+A)=-1 THEN 80
  70 IF G(17-A)<40 THEN PRINT "!?":B=B+2
  80 INPUT "com",F:IF ABS(F-4<4 THEN GOTO 160+F*40
 160 PRINT "X="; INTG(A),"Y="; INTG(2+A),"Z="; INTG(4+A)*10
 170 PRINT "Ω=";G(22+A),"÷=";- INTG(10+A);"°"
 180 PRINT "↑="; INTG(8+A);"°","Sp="; INTG(20+A)*2: GOTO 80
 200 PRINT "FBT";G(12+A);"%":C=12:GOTO 420
 240 PRINT "BBT";G(14+A);"%":C=14:GOTO 420
 280 INPUT "↑=",C: IF C↑2>2025 THEN 80
 290 D=G(8+A):D=D+C: IF D↑2>180↑2;D=D-360* SGN(D)
 300 G(8+A)=D: GOTO #2
 320 PRINT "Pow=";:C=6: GOTO 420
 360 IF G(16+A)≠99 THEN 80
 362 IF G(22+A)*B=0 THEN 80
 364 G(22+A)=G(22+A)-1
 366 ON B GOTO 370,374
 368 INPUT "1)Ene2)Ω",B: GOTO 366
 370 PRINT "Fire!":G(24+A)=0: GOSUB 415:G(16+A)=F:G(26+A)=0: GOTO #2
 374 PRINT "To Ω":G(24+A)=G(17-A)/2:G(26+A)=1
 376 G(25-A)=G(25-A)+G(24+A): GOSUB 415:G(16+A)=F:GOTO #2
 400 C=-1+A+A:D=(G-H)*C:E=(I-J)*C:IF RAN#<G(6+A)/100+.5 THEN #2
 405 PRINT "‥","X="; INTD,"Y="; INTE,"Z="; INT((K-L)*C)*10
 410 F=-99: GOTO #2
 415 F= SQR((G-H)↑2+(I-J)↑2+(K-L)↑2): RETURN
 420 INPUT O: IF (O-50)↑2>2500 THEN 80
 425 G(C+A)=O
 440 GOTO #2

P2
   1 IF A=0 THEN A=1: GOTO #1
   2 FOR A=0 TO 1:B=G(20+A):C=G(10+A):D=G(8+A)
   3 FOR E=0 TO 3:B=B+ SGN(G(6+A)*.1-B): NEXT E
   7 C=(G(12+A)-G(14+A))*.45
   9 G(2+A)=G(2+A)-COS(D)* COS(C)*B
  10 G(A)=G(A)+ SIN(D)* COS(C)*B
  11 E=(G(12+A)+G(14+A)-100)/30:G(4+A)=G(4+A)+ SIN(C)*B+E
  13 G(20+A)=B:G(10+A)=C:G(8+A)=D:IF G(4+A)<0 THEN G(4+A)=0
  15 IF G(16+A)≠99 THEN 30
  17 IF (G(A)-50)↑2>50↑2 THEN 70
  19 IF (G(2+A)-50)↑2>50↑2 THEN 70
  21 IF G(4+A)>99 THEN A=1-A: GOTO 60
  25 NEXT A:A=0: GOTO #1
  30 G(16+A)=G(16+A)-12: IF G(26+A)=1 THEN 17
  40 G(24+A)=G(24+A)+G(21-A)+E* SGN(E)
  42 IF G(16+A)>G(15-A)*G(27-A) THEN 17
  45 IF G(27-A)=1; PRINT "Ωhit":G(17-A)=99
  50 IF G(24+A)>32 THEN IF RAN#>.2 THEN 80
  60 PRINT G$(19-A);"DEAD": END
  70 PRINT G$(18+A);"ride": END
  80 PRINT G$(18+A);"MISS":G(16+A)=99:G(27-A)=0: GOTO 17
```


★昨年はドラクエⅣの時期で話題がそれた編集部のバレンタインデー！(本当か？……)さて今年は……。(千葉県松戸市・LYNN18才)……【影：待ってるよん。編：待ってます。Dr.D：待っとるぞ。影＆編：……。Dr.D：なんじゃ？影＆編：べーつにぃー。】



PC-E500用
キミはどこまで耐えられるか！ブロック・パズルだ
BREAK BLOCK（ブレイク ブロック）

エントリー・コード　E5-①

小川　章

内　容

見てのとおりブロック・パズルです。

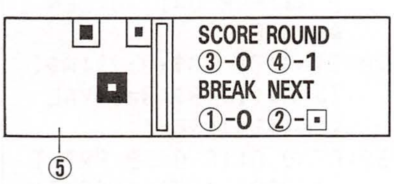
操作方法

8 2で上下，6でブロックの動きが速くなります。

遊びかた

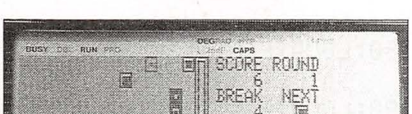
同じブロックを重ねると消えます。すべてのブロックを消せばクリアです。全部で5面あります。

左はしまでブロックがくると，ゲーム・オーバーになります。再プレイは何かキーを押してください。



①ブロックを消した数
②つぎにでてくるブロック
③スコア
④ラウンド数
⑤プレイ画面

《第1図》画面構成



▲《写真1》画面中のブロックをすべて消す。わかっちゃいるけどなかなかどーして



▲《写真2》これを消せばあと二つ！だがNEXTはちがう。困ったもんダ

ブロックのスピードについて

面数によってスピードはちがいますが，消すことのできなかったブロックがでるほど速くなります（面によって最大値はちがう）。

最後に

裏面があります。だしかたはすべての面をクリアするか，またはL＝1を10行につけることで裏面になります（ブロックの動きが速くなるだけ）。

BREAK BLOCKのプログラム・リスト

```
10:CLS :CLEAR :DIM A(14,
   3),A$(6):B=1:H=1:RAND
   OMIZE
20:WAIT 0:RESTORE 260:FO
   R I=1TO 6:READ A$(I):
   NEXT :LINE (112,0)-(1
   20,31),B:LINE (114,2)
   -(118,29),B
30:LOCATE 21,0:PRINT "SC
   ORE ROUND":LOCATE 21,
   2:PRINT "BREAK  NEXT"
   :GOSUB 230
40:FOR I=1TO B*2+4:K=B*2
   +4
50:E=RND 6:F=(RND 7)+6:G
   =(RND 4)-1:IF A(F,G)=
   0THEN GCURSOR (F*8,G*
   8+7):GPRINT A$(E):A(F
   ,G)=E:NEXT ELSE 50
60:WAIT 0:BEEP 1,230,25:
   J=H:H=(RND 6):GCURSOR
    (176,31):GPRINT A$(H
   ):Y=1:X=0:GOSUB 220:I
   F A(X+1,Y)<>0THEN 240
70:IF M>60THEN M=61:IF B
   =5THEN 90
80:K$=INKEY$ :IF K$="6"O
   R L=1THEN WAIT 0ELSE
   WAIT 8-B-M/20
90:IF K$="8"AND Y>0THEN
   150
100:IF K$="2"AND Y<3THEN
     160
110:IF A(X+1,Y)=J THEN G
    OSUB 210:GOSUB 200:K
    =K-1:C=C+J:D=D+1:GOS
    UB 230:GOTO 170
120:IF A(X+1,Y)<>0THEN A
    (X,Y)=J:K=K+1:M=M+1:
    GOTO 60
130:IF X=13THEN A(X,Y)=J
    :K=K+1:GOTO 60
140:GOSUB 210:X=X+1:GOSU
    B 220:BEEP 1,J*30,5:
    GOTO 80
150:IF A(X,Y-1)=0THEN GO
    SUB 210:Y=Y-1:GOSUB
    220:BEEP 1,J*30,5:GO
    TO 110ELSE 110
160:IF A(X,Y+1)=0THEN GO
    SUB 210:Y=Y+1:GOSUB
    220:BEEP 1,J*30,5:GO
    TO 110ELSE 110
170:IF K=0THEN GOSUB 190
    :B=B+1:M=0ELSE 60
180:IF B>5THEN LOCATE 1,
    1:PRINT "*** ALL CLE
    AR ***":GOSUB 190:B=
    1:L=1:CLS :GOTO 20EL
    SE CLS :GOTO 20
190:FOR I=0TO 120:BEEP 1
    ,120-I,5:NEXT :RETUR
    N
200:GCURSOR (X*8+8,Y*8+7
    ):GPRINT "0000000000
    000000":A(X,Y)=0:A(X
    +1,Y)=0:RETURN
210:GCURSOR (X*8,Y*8+7):
    GPRINT "000000000000
    0000":RETURN
220:GCURSOR (X*8,Y*8+7):
    GPRINT A$(J):RETURN
230:LOCATE 21,1:PRINT US
    ING "##### #####";C;
    B:LOCATE 21,3:PRINT
    USING "#####";D:RETU
    RN
240:LOCATE 1,1:PRINT "**
    * GAME OVER ***":BEE
    P 1,230,999
250:IF INKEY$ =""THEN 25
    0ELSE 10
260:DATA FF818199998181F
    F,FF81BDBDBDBD81FF,F
    FFFC3C3C3C3FFFF,FFFF
    C3DBDBC3FFFF,FFFFFFE
    7E7FFFFFF,FF81FDFDFD
    FDFDFF
```

★僕は大金持ちの親せきがいるので，お年玉をいっぱいもらったけど，3億円というのは大ウソである。影さんにも半分あげるから家までおいで。まぁ絶対こないだろうね……多分。(北海道伊達市・寺内大補15才)……【影：あまいあまい。ほーら，キミのうしろに。】



PC-E500用
困ったときはセイビインにまおまかせ！
ガンバレセイビイン3
～続タカラヲ　ミツケロ～

エントリー・コード　E5-②

町野　稔

無胃予一（ないよ）

90年11月号の続きです。

阿素美火多（あそびかた）

⑧②④⑥キーで上下左右に動き，×印のところまでたどり着くと面クリアとなります。ただし，1歩移動すると，自分のまわり4方向（上下左右）が，ブロックのある場合は空白に，なにもないところはブロックになります。このことを頭にいれて，進んでいってください。

また，オイルというものがあって，少しずつ減っていきます。これは，タイムだと思ってください。画面上にある「OIL」マークを取ることでオイルが40増えます（これは，ラウンド・クリアしても増えません）。

わからない人は，**第1表**と**第1図**を参考にしてください。

また，奇数面では，画面右下の“OIL”表示の横に“：B”とでます。これはⒷキーを押すことで，画面右上に“Where？”と表示されます。その指示どおりにキーを押すと，その方向に，ブロックをだしたり，消したりできるものです。ただし，ラウンドで1回だけ使用可能となっています。

ギブアップはⒼキーです。

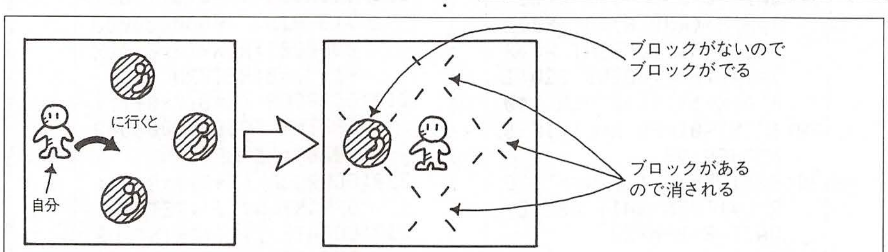
差位語荷（さいごに）

音を入れるかどうか聞いてきたあと，左上にドットが見えますが，データを書きこむためにでるだけですので，気にしないでください。

書き忘れましたが，OILが0になるとゲーム・オーバーです。

《第1表》キャラクター

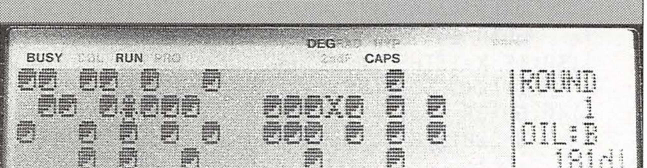
キャラクター	説明
（ブロック）	…ブロックです。通れない
OIL	…オイルが40増える
×	…ここに行くとクリア
（人）	…これがあなた



《第1図》ゲームのルール



◀《写真1》今回のセイビインはオイルで動く。ということはロボットなの？



▶《写真2》空白とブロックが入れ変わっていく。となりにブロックがあるところに進むのがかしこいゾ

ガンバレセイビイン3のプログラム・リスト

```
10:CLS :CLEAR
20:DIM A$(7),A(23,3),B$(15)
30:INPUT "BEEP ON?(Y-1/N-0):";BP:ON -(BP<0 OR BP>1)GOTO 30
40:CLS :LOCATE 10,1:PRINT "WAIT !!"
50:FOR I=0 TO 15
60:GCURSOR (0,7):GPRINT I
70:FOR O=0 TO 3
80:IF POINT (0,O) LET A$="1":PRESET (0,O) ELSE A$="0"
90:B$(I)=B$(I)+A$
100:NEXT :NEXT :RESTORE 1660
110:FOR I=0 TO 7:B=0:READ A$:FOR O=1 TO LEN A$ STEP 2
120:B$=MID$ (A$,O,2):A$(I)=A$(I)+B$:B=B+VAL("&"+B$):NEXT
130:READ O:IF O<>B PRINT "ERROR IN";(1660+I*10):END ELSE NEXT
140:FOR I=1 TO 32:C$=C$+" ":NEXT
150:FOR I=1 TO 5:G$=G$+A$(3):NEXT
160:'ﾀｲﾄﾙ
170:CLS :R=1:SC=0:OI=100:L=5:BB=1:N=0
180:LOCATE 8,1:PRINT "ｶﾞﾝﾊﾞﾚｾｲﾋﾞｲﾝ 3"
190:LOCATE 7,2:PRINT "[ﾀｶﾗｦﾐﾂｹﾛﾉﾏｷ]":LOCATE 6,0:PRINT "<1> START <2> PASS"
200:GCURSOR (48,23)
210:GPRINT "401AF5144000B2761776B2"
220:GOSUB 1130
```


★21世紀にベーマガが生きのこる方法を教えてやろう……。それは，ズバリおもしろくすることだ。（埼玉県上尾市・Kiss14才）………
【編：おもしろくするには読者がもっとおもしろいハガキ，プログラムを送ってくれること！影：私のピンナップなどつけるとか……。】

```
230:M$="ｺｺﾊﾄﾞｺﾀﾞ?ｳｰﾝ ﾐﾁﾆ
    ﾏﾖｯﾃｼﾏｯﾀ････"
240:M$=M$+"ｼｶﾓｺｺﾊﾄﾞｳｸﾂﾉﾅ
    ｶ････OILﾉﾘｮｳﾓｱﾄ100dl
    ｼｶﾉｺｯﾃｲﾅｲ････"
250:M$=M$+"ﾓｳｱﾄﾓﾄﾞﾘﾊﾃﾞｷﾅ
    ｲｼﾓｳｺｺｦﾇｹﾃﾞﾙｼｶﾅｻｿｳﾀﾞ
    ････ｺｺﾊ ｱﾉﾄｳﾏﾃﾞﾂｳｼﾞﾙ
    ﾐﾁﾉﾖｳﾀﾞ!"
260:M$=M$+"ﾏｱﾄﾘｱｴｽﾞﾁｮｳｼﾞ
    ｮｳﾏﾃﾞｲｺｳ････"
270:X=10:GOSUB 1260:IF Z
    $<"1" OR Z$>"2" THEN
     270
280:ON -(Z$="2") GOTO 18
    60
290:'ﾗｳﾝﾄﾞﾋｮｳｼﾞ
300:CLS :N=11:LOCATE 8,0
    :PRINT "ROUND";R
310:LOCATE 8,1:PRINT "LE
    FT:"
320:GCURSOR (78,15):GPRI
    NT LEFT$ (G$,L*16)
330:LOCATE 8,2:PRINT "HI
    T ANY KEY"
340:Y=0:FOR I=N TO N-3 S
    TEP -1
350:IF I=11 LET A$=A$(0)
    +A$(6)+A$(0):BEEP BP
     ELSE A$=A$(5)+A$(7+
    (I=R)*3+(I<R)*2)+A$(
    5):LOCATE 4,Y:PRINT
    I
360:GCURSOR (0,Y*8+7):GP
    RINT A$
370:IF INKEY$ LET I=N-3:
    NEXT :GOTO 420
380:Y=Y+1:NEXT
390:FOR I=0 TO 500:IF IN
    KEY$ LET I=500:NEXT
    :GOTO 420 ELSE NEXT
400:N=N-1:IF N>3 THEN 34
    0
410:IF INKEY$ ="" THEN 4
    10
420:CLS :BB=0:GOSUB 1130
430:RESTORE (1740+R*10):
    READ P$,A$
440:FOR I=0 TO 23
450:B=VAL ("&"+MID$ (A$,
    I+1,1))
460:FOR O=1 TO 4
470:C=VAL (MID$ (B$(B),O
    ,1)):A(I,O-1)=C
480:GCURSOR (I*8,O*8-1):
    GPRINT A$(C)
490:NEXT :NEXT
500:FOR J=2 TO 3
510:READ I,O:A(I,O)=J
520:GCURSOR (I*8,O*8+7):
    GPRINT A$(J)
530:NEXT
540:X=0:Y=0:A=0:B=0
550:'MAIN
560:GCURSOR (X*8,Y*8+7)
570:GPRINT A$(4)
580:LOCATE 34,3:PRINT US
    ING "####dl";OI
590:OI=OI-0.05
600:IF OI<0 LINE (0,0)-(
    193,31),BF:POKE &BFC
    A1,&FF:LOCATE 10,1:P
    AUSE "ｱﾚ?ﾏｯｸﾗﾀﾞ?!":P
    AUSE :GOTO 1070
610:Z$=INKEY$ :Z=VAL Z$
620:ON -(Z$="")-(Z$="G")
    *2-(Z$="B" AND BL=1)
    *3 GOTO 580,1030,141
    0
630:ON -(Z<>2 AND Z<>8 A
    ND Z<>6 AND Z<>4)GOT
    O 580
640:A=X:B=Y
650:X=X-(Z=6)+(Z=4):X=X-
    (X<0)+(X>23)
660:Y=Y-(Z=2)+(Z=8):Y=Y-
    (Y<0)+(Y>3)
670:IF A(X,Y)=1 LET X=A:
    Y=B:GOTO 580 ELSE ON
     -(A=X AND B=Y) GOTO
     580
680:GCURSOR (A*8,B*8+7)
690:GPRINT A$(0)
700:ON -(A(X,Y)=2) GOSUB
     1280
710:RESTORE 1640
720:FOR I=0 TO 3
730:READ J,K
740:IF X+J>23 OR X+J<0 T
    HEN 790
750:IF Y+K>3 OR Y+K<0 TH
    EN 790
760:IF A(X+J,Y+K)<2 LET
    A(X+J,Y+K)=1-A(X+J,Y
    +K)
770:GCURSOR ((X+J)*8,(Y+
    K)*8+7)
780:GPRINT A$(A(X+J,Y+K)
    )
790:NEXT :SC=SC+1
800:ON -(A(X,Y)<>3)GOTO
    560
810:'CLEAR
820:GOSUB *C
830:LOCATE 10,1:PRINT "C
    LEAR":LOCATE 8,2:PRI
    NT "PASS:";P$
840:GOSUB *CLEA:FOR I=0
    TO 2000:NEXT
850:R=R+1:SC=SC+INT (OI/
    2)
860:IF R<11 THEN 300
870:LOCATE 10,1:PRINT "A
    LL CLEAR"
880:GOSUB *ALL
890:CLS
900:FOR I=11 TO 27
910:GCURSOR (I*8,31):GPR
    INT A$(5)
920:NEXT
930:LINE (113,0)-(200,23
    ),&99FF,BF
940:GCURSOR (121,23)
950:GPRINT "000018FFFF18
    0000"
960:GCURSOR (88,23)
970:GPRINT A$(4)
980:PRINT :BEEP BP
990:PRINT "ｵﾂｶﾚｻﾏ････":B
    EEP BP
1000:PRINT "SCORE";SC
1010:M$="ｱﾅﾀﾊﾌﾞｼﾞﾁｮｳｼﾞｮｳ
     ﾆﾀﾄﾞﾘﾂｲﾀ｡ｻｱ､ｱﾅﾀﾉｳﾝﾒ
     ｲﾊｲｶﾆ････":X=0:GOSU
     B *M:GOTO 170
1020:'MISS
1030:GOSUB *C
1040:LOCATE 10,1:PRINT "
     MISS"
1050:GOSUB *MISS
1060:L=L-1:IF L>0 THEN 3
     00
1070:LOCATE 10,1:PRINT "
     GAME OVER!!"
1080:GOSUB *OVER
1090:M$="ｱﾅﾀﾊ､ﾁｮｳｼﾞｮｳﾏﾃﾞ
     ﾀﾄﾞﾘﾂｹﾅｶｯﾀ｡ﾓｳｲﾁﾄﾞｶﾞ
     ﾝﾊﾞﾛｳ!":X=10
1100:IF OI<1 LET M$="ｱﾅﾀ
     ﾊ､OILｶﾞｷﾚﾃｼﾏｲ ｲｯｼｮｳ
     ｺｺﾃﾞｸﾗｽﾊﾒﾆﾅｯﾀ････"
1110:M$=M$+LEFT$ (C$,9)+
     "SCORE"+STR$ SC:GOS
     UB *M:POKE &BFCA1,&
     BF:GOTO 170
1120:'ｶﾞﾒﾝ
1130:LOCATE 33,0:PRINT "
     ROUND":LOCATE 33,2:
     PRINT "OIL";
1140:Q=R/2:IF Q-INT Q=0.
     5 AND BB=0 PRINT ":
     B":BL=1:BB=1
1150:LOCATE 36,1:PRINT R
     :LOCATE :LOCATE 34,
     3:PRINT USING "####
```

PC-E500

★僕には独創性がないので書くことがありません。うまいＯＦの書きかたを教えてください。(青森市・高橋利明17才)……【影：よし，まじめに答えてあげよう。１発ギャグを書いてくるよりかは，編集部の人に語りかけるようなハガキが好ましいぞ。キラリ☆】

```
     dl";OI
1160:LINE (194,0)-(194,3
     1):RETURN
1170:'ｶﾞﾒﾝｹｽ
1180:*C:LOCATE 0,0:FOR I
     =0 TO 3
1190:PRINT C$:NEXT :RETU
     RN
1200:*CC:FOR I=0 TO 3:LO
     CATE 33,I
1210:PRINT LEFT$ (C$,7):
     NEXT :RETURN
1220:'ﾒｯｾｰｼﾞ
1230:*M:N=1:LOCATE X,0:P
     RINT "HIT ANY KEY"
1240:LOCATE X,3:PRINT "[
     ";MID$ (LEFT$ (C$,1
     0)+M$+LEFT$ (C$,10)
     ,N,9);"]"
1250:FOR I=0 TO 100:Z$=I
     NKEY$ :IF Z$ LET I=
     100:NEXT :RETURN EL
     SE NEXT
1260:N=N+1:IF LEN M$+10<
     N LET N=1:GOTO 1240
      ELSE 1240
1270:'OIL
1280:GCURSOR (X*8,Y*8+7)
     :GPRINT A$(4):FOR I
     =1 TO 40:OI=OI+1
1290:LOCATE 34,3:PRINT U
     SING "####dl";OI:BE
     EP BP,10,5:NEXT :A(
     X,Y)=0:RETURN
1300:'BEEP ｾｯﾃｲ
1310:*OVER:RESTORE 1500:
     GOSUB *:RETURN
1320:*MISS:RESTORE 1530:
     GOSUB *:RETURN
1330:*CLEA:RESTORE 1560:
     GOSUB *:RETURN
1340:*ALL:RESTORE 1600
1350:'BEEP
1360:*:READ A:ON (A+2)GO
     TO 1380,1390
1370:READ B:BEEP BP,A,B:
     BEEP BP,A/2,10:GOTO
      1360
1380:READ B:FOR I=1 TO B
     :NEXT :GOTO 1360
1390:FOR I=0 TO 1000:NEX
     T :RETURN
1400:'ﾌﾞﾛｯｸ ﾊﾝﾃﾝ
1410:GOSUB *CC:ON ERROR
     GOTO 1470
1420:LOCATE 33,0:PRINT "
     Where?":LOCATE 33,1
     :PRINT "8・2・6・4"
1430:Z=VAL INKEY$ :A=-(Z
     =6)+(Z=4):B=-(Z=2)+
     (Z=8):IF A=0 AND B=
     0 THEN 1430
1440:IF A(X+A,Y+B)>1 THE
     N 1430 ELSE A(X+A,Y
     +B)=1-A(X+A,Y+B)
1450:GCURSOR ((X+A)*8,(Y
     +B)*8+7):GPRINT A$(
     A(X+A,Y+B))
1460:GOSUB *CC:BL=0:ON E
     RROR GOTO 0:GOSUB 1
     130:A=X:B=Y:GOTO 56
     0
1470:RESUME 1430
1480:'SOUND DATA ﾏｲｶｲｺﾝﾅ
     ﾆｱｯﾃｽｲﾏｾﾝ!!
1490:'GAME OVER
1500:DATA 42,903,-1,173,
     59,179,-1,173,100,1
     19,84,134,-1,173,59
     ,179
1510:DATA -1,173,59,179,
     -1,173,75,149,86,13
     4,-1,173,100,119,0
1520:'MISS
1530:DATA 75,100,59,120,
     69,107,86,180,-1,11
     6,100,40,-1,58,100,
     80
1540:DATA 100,159,100,59
     ,0
1550:'CLEAR
1560:DATA 59,145,39,193,
     42,122,39,64,32,145
     ,26,81,39,193,26,24
     4
1570:DATA 18,195,23,87,2
     6,163,32,72,23,174,
     26,81,39,128,50,54,
     39,128
1580:DATA 42,61,50,109,4
     2,61,39,128,26,81,1
     8,98,14,108,10,122,
     8,388,0
1590:'ALL CLEAR
1600:DATA 100,80,-1,116,
     100,80,100,80,69,16
     0,-1,58,59,120,50,1
     35
1610:DATA 42,151,39,159,
     39,159,-1,116,39,47
     7,-1,116,42,151,50,
     135
1620:DATA 59,120,69,107,
     59,120,69,107,75,10
     0,86,90,100,159,0
1630:'ﾌﾞﾛｯｸ
1640:DATA 0,-1,-1,0,1,0,
     0,1
1650:'ｷｬﾗｸﾀｰ DATA
1660:DATA 00000000000000
     00,&00
1670:DATA 003E7F5F5F4F47
     3E,&24F
1680:DATA 0006090976494F
     49,&16F
1690:DATA 004163361C3663
     41,&1D0
1700:DATA 0020967D7F7D96
     20,&2E5
1710:DATA 77077777777770
     77,&341
1720:DATA 80FFD5FFFFD5FF
     80,&6A6
1730:DATA 40404040404040
     40,&200
1740:'ROUND DATA
1750:DATA ﾍﾞｰﾏｶﾞ,425A5A1
     6A50066E060F06000,2
     ,1,15,1
1760:DATA BASIC,4BBB2691
     27115B1438B8AC87,19
     ,0,21,1
1770:DATA SHARP,4B5B5B5B
     5A5A000A5B5B5B5B,7,
     2,19,2
1780:DATA ﾍﾞｰﾏｶﾞﾖﾛｼｸ!,0
     4320D02F40B10E40B04
     F605,3,3,23,1
1790:DATA PC-E500,0611F5
     3387A7AE9A9A8FDBF4,
     23,3,0,3
1800:DATA ﾂｸﾞﾐ&ｶｹﾞ,407C8
     EB9FFF64E5BF9D5DD54
     ,23,0,23,3
1810:DATA Dr.r,0EAF0F570
     BBB15D3042D099F,17,
     0,22,2
1820:DATA ﾍﾝｻﾝ,4312CE9FF
     3F305F30FF2CF0F,9,3
     ,22,3
1830:DATA ﾅﾆﾜ,02FA27269F
     F90FAAA03132BB,3,0,
     23,2
1840:DATA ﾍﾝｼｭｳﾁｮｳ,04750
     FF099F9908B8430F252
     ,3,1,23,3
1850:'PASS
1860:CLS :INPUT "ROUND:"
     ;R:INPUT "PASS:";B$
     :ON ERROR GOTO *E
1870:RESTORE 1740+(R*10)
     :READ A$:IF A$<>B$
     THEN *E
1880:GOTO 300
1890:*E:PRINT "PASS WORD
      ERROR!!":END
```


★背表紙の一番上にある「'91」は西暦2000年になったら「'00」になるのだろうと思いつつ，９年間待ちますぜ，ダンナ。(東京都調布市・AV-98 18才)……【影：どーなるんだろ。つぐ美：やっぱり「'00」じゃないの？Dr.D：まだまだ先じゃな。影：Dr.は生きて……。】

PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86))用



そんな私もPSG♡

疑似単音(ぎじたんおん) PSGルーチン

エントリー・コード 98-⑤

井上　俊博

はじめに

サウンドボードがなくても音楽を演奏できる（単音ですが）ようになるプログラムが完成しました。さっそくあなたのプログラムに組み込んでみてください。

使いかた

このルーチンのデータ形式は，ほぼPLAY文の下位コンパチになるように考えて作られています。

このプログラムはBASICのサブ・ルーチンですので，**リスト1**を入力して，260行からプログラムを作ってもらうようになっています。別に50行からを各自のプログラムのどこかに置いてもらってもいいのですが，統一性を持たせるためにこのような形にしました。

使いかたは，

MUS＄=“MMLデータ”:GOSUB＊PSG

としてください。

データ形式

以下にMMLデータ形式についての説明をします（リファレンスマニュアルより引用要約）。普通のPLAYとちがうのはTコマンドぐらいであとはほとんど同じなので，PLAYに慣れている人には使いやすいでしょう。以下でXとあるものは4だと4分音符，8だと8分音符というように音の長さをあらわします。

LX…このコマンドは，A～Fコマンドで音長を省略したときの音長を指定するコマンドです。

CX, DX, EX, FX, GX, AX, BX…音程をアルファベットで，音長を各音程のあとのX(数字)で記述します。Xを省略した場合は，Lコマンドで指定した音長になります。

RX…休符です。

.（ピリオド）…xのあとに付けて，符点音符（休符）を表すことができます。複符点を表すことも可能です。

＋（#），－…A～Fコマンドのあとに付けて半音階を表します。**^**…普通のPLAYとは異なります。PLAYではタイを表しますが，このコマンドでは音の切れ目をなくすために使います。従って，タイとスラー両方を表すことができます。いくつでも音をつなぐことが可能です。(タイの例)”C8^C8”=”C4”
(スラーの例)”C4^D4”

Oa…オクターブ値を設定します。aの値は1～7で，数値が大きいほどオクターブは高くなります。

<，>…現在のオクターブを1オクターブだけあげ(>)，下げ(<)します。

Ka…aで指定された高さの音を発生します。音長はLコマンドで指定した長さになります。

O1C＝K0, O1C＋＝K1, O1D＝K2…O2C＝K12…O3C＝K24…O7A＋＝K82, O7B＝K83

Ta…演奏するテンポを指定します。普通のPLAYのTコマンドとは異なり，aの値が小さいほどテンポが早く，大きいほど遅くなります。また，aの値は1以上なら一応制限はありません。

最後に

このプログラムでは機種によるスピード，音の高さのちがいをなるべくなくすための処理がしてあります（20，30行でスピード・チェック)。また，あまり低い音や高い音は機種によってエラーになったり音がでなくなったりすることがあるかもしれません。それに，音程もあまり正確ではありません。

説明だけではわかりにくいと思い，参考のため**リスト2**を作成しました。ベーマガ1990年8月号189ページに載っている楽譜を見ながらプログラムを解析するとよいと思います。

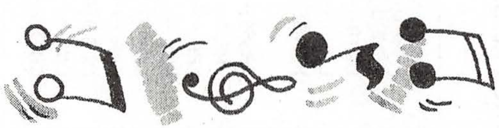
★　　　★

《第1表》変数表

変数	用途	変数	用途
CODE(，)	音の高さ	CRT	Kコマンド用
TEMPO	テンポ	KY1	Kコマンド用
OCTB	オクターブの高さ	KY2	Kコマンド用
LNG	Lコマンドの値	CHE	音程用
FNA＄( )	STR＄( )の空白をなくした関数	OSP	休符チェックフラグ
		ONT	音の長さ用
ZRS%	スピードチェック用	OTO	音の高さ用
ZRS!	ループの長さ調整用	OTOH	音の高さ用
ZRR!	音の高さ調整用	OTOL	音の高さ用
POI	データ検閲用	FLG	符点用
SHP	半音用フラグ	ONT＄	音の長さ用
SHR	半音用	TNG	音を続けるためのフラグ
MUS＄	MMLデータ格納用	WAI	ループ用
ONT	音の長さ用	RTN＄	数字取りだし用
CHE＄	チェック用		

《リスト1》疑似単音PSGルーチンのメイン・プログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0:CLS 3:OPTION BASE 0:DIM
 CODE(1,7):FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:READ CODE(I,J):NEXT J,I:TEMPO=400:OCTB=2:LN
G=4:DEF FNA$(A#)=MID$(STR$(A#),(A#<0)+2)
20 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:DATA,4559,4062,3619,3416,3043,2711,2415
,4830,4304,3834,3416,3224,2872,2559,2279
30 ZRS%=ZRS%+1:IF A$=TIME$ THEN 30
40 ZRS!=ZRS%/1000:ZRR!=1-(1-ZRS!)/4:GOTO 260
50 *PSG:OUT&H77,&H76:POI=1:WHILE LEN(MUS$)>=POI
60 ONT=LNG:CHE$=MID$(MUS$,POI,1):POI=POI+1
70 ON INSTR("<>OTL",CHE$)GOSUB 190,200,210,220,230:IF CHE$<>"K"THEN 90
80 CRT=POI-1:GOSUB 240:KY1=VAL(RTN$):KY2=KY1 MOD 12+1:MUS$=MID$(MUS$,1,CRT-1)+"O
"+FNA$(KY1¥12+1)+MID$("CCDDEFFGGAAB",KY2,1)+MID$("#",VAL(MID$("212122121212",KY2
,1)),1)+MID$(MUS$,POI):POI=CRT:GOTO 60
90 CHE=INSTR("CDEFGAB",CHE$):OSP=1:ONT$="":IF CHE=0 THEN OSP=0:GOTO 140
100 CHK$=MID$(MUS$,POI,1):SHP=0:IF CHK$<>"" THEN SHR=INSTR("+-#",CHK$):IF SHR TH
EN POI=POI+1:SHP=1:IF SHR=2 THEN CHE=CHE-1
110 OTO=(2^(4-OCTB))*CODE(SHP,CHE):OTO=INT(OTO*ZRR!)
120 OTOH=INT(OTO/256):OTOL=OTO-OTOH*256
130 OUT&H3FDB,OTOL:OUT&H3FDB,OTOH:FLG=1
140 CHK$=MID$(MUS$,POI,1):IF CHK$="."THEN POI=POI+1:FLG=FLG*1.5:GOTO 140 ELSE IF
 CHK$>"/"AND CHK$<":"THEN POI=POI+1:ONT$=ONT$+CHK$:ONT=VAL(ONT$):GOTO 140
150 TNG=0:IF MID$(MUS$,POI,1)="^"THEN TNG=1:POI=POI+1
160 BEEP OSP:FOR WAI=0 TO TEMPO*(32/ONT)*FLG*ZRS!:NEXT
170 BEEP TNG
180 WEND:RETURN
190 IF OCTB>1 THEN OCTB=OCTB-1:RETURN 180 ELSE RETURN 180
200 IF OCTB<7 THEN OCTB=OCTB+1:RETURN 180 ELSE RETURN 180
210 GOSUB 240:OCTB=VAL(RTN$):RETURN 180
220 GOSUB 240:TEMPO=VAL(RTN$):RETURN 180
230 GOSUB 240:LNG=VAL(RTN$):RETURN 180
240 RTN$=""
250 CHK$=MID$(MUS$,POI,1):IF CHK$>"/"AND CHK$<":"THEN RTN$=RTN$+CHK$:POI=POI+1:G
OTO 250 ELSE RETURN
260 'この行から各自プログラムを作ってください。
270 'PSGルーチンの使い方：MUS$="MMLデータ":GOSUB*PSG
280 '
```



《リスト2》疑似単音PSGルーチンのサンプル・ミュージック・プログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0:CLS 3:OPTION BASE 0:DIM
 CODE(1,7):FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:READ CODE(I,J):NEXT J,I:TEMPO=400:OCTB=2:LN
G=4:DEF FNA$(A#)=MID$(STR$(A#),(A#<0)+2)
20 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:DATA,4559,4062,3619,3416,3043,2711,2415
,4830,4304,3834,3416,3224,2872,2559,2279
30 ZRS%=ZRS%+1:IF A$=TIME$ THEN 30
40 ZRS!=ZRS%/1000:ZRR!=1-(1-ZRS!)/4:GOTO 260
50 *PSG:OUT&H77,&H76:POI=1:WHILE LEN(MUS$)>=POI
60 ONT=LNG:CHE$=MID$(MUS$,POI,1):POI=POI+1
70 ON INSTR("<>OTL",CHE$)GOSUB 190,200,210,220,230:IF CHE$<>"K"THEN 90
80 CRT=POI-1:GOSUB 240:KY1=VAL(RTN$):KY2=KY1 MOD 12+1:MUS$=MID$(MUS$,1,CRT-1)+"O
"+FNA$(KY1¥12+1)+MID$("CCDDEFFGGAAB",KY2,1)+MID$("#",VAL(MID$("212122121212",KY2
,1)),1)+MID$(MUS$,POI):POI=CRT:GOTO 60
90 CHE=INSTR("CDEFGAB",CHE$):OSP=1:ONT$="":IF CHE=0 THEN OSP=0:GOTO 140
100 CHK$=MID$(MUS$,POI,1):SHP=0:IF CHK$<>"" THEN SHR=INSTR("+-#",CHK$):IF SHR TH
EN POI=POI+1:SHP=1:IF SHR=2 THEN CHE=CHE-1
110 OTO=(2^(4-OCTB))*CODE(SHP,CHE):OTO=INT(OTO*ZRR!)
120 OTOH=INT(OTO/256):OTOL=OTO-OTOH*256
130 OUT&H3FDB,OTOL:OUT&H3FDB,OTOH:FLG=1
140 CHK$=MID$(MUS$,POI,1):IF CHK$="."THEN POI=POI+1:FLG=FLG*1.5:GOTO 140 ELSE IF
 CHK$>"/"AND CHK$<":"THEN POI=POI+1:ONT$=ONT$+CHK$:ONT=VAL(ONT$):GOTO 140
150 TNG=0:IF MID$(MUS$,POI,1)="^"THEN TNG=1:POI=POI+1
160 BEEP OSP:FOR WAI=0 TO TEMPO*(32/ONT)*FLG*ZRS!:NEXT
170 BEEP TNG
180 WEND:RETURN
190 IF OCTB>1 THEN OCTB=OCTB-1:RETURN 180 ELSE RETURN 180
200 IF OCTB<7 THEN OCTB=OCTB+1:RETURN 180 ELSE RETURN 180
210 GOSUB 240:OCTB=VAL(RTN$):RETURN 180
220 GOSUB 240:TEMPO=VAL(RTN$):RETURN 180
230 GOSUB 240:LNG=VAL(RTN$):RETURN 180
240 RTN$=""
250 CHK$=MID$(MUS$,POI,1):IF CHK$>"/"AND CHK$<":"THEN RTN$=RTN$+CHK$:POI=POI+1:G
OTO 250 ELSE RETURN
260 'サンプルプログラム ドラゴンクエストⅣ メドレー
270 LOCATE 26,11:PRINT"ドラゴンクエストⅣ メドレー"
280 NA$="戦士はひとり征く":GOSUB*HJ
290 FOR I=0 TO 1:MUS$="T550O4L4G^>D2.^D2^E^GB1^B1<G^>D2.^D2^E^G^B16^>C16^D8^D2.^
D2<L8F+^E^D^CL16B^>C^DR<G^A^BRE2F+^G^ARD^E^F+R<B2":GOSUB*PSG
300 MUS$="L8RB^A^>D^<B^A^>D^<AB^>C^D^F4^E^D^C<B2^G4^B4^A1":GOSUB*PSG:NEXT
310 NA$="おてんば姫の行進":GOSUB*HY
320 MUS$="T350O4L8E.^F16^E.^F16^DRG4^G.A16^G4^G.A16^G4^G.A16^G.^A16L12B-^>C^<B-^
A^G^FE^D^C^<B-^A^G^F^E^D^C^<B-^A":GOSUB*PSG:GOSUB*PSG
330 MUS$="L8G4>>DRDRDRDRDRDRDR":GOSUB*PSG
340 MUS$="L2A^GA8.^G16^>C4^<A4^E8.^F16G^DE8.^D16^G4^E4^C8.^E16D^<A>D8.^C16^A4^C4
^E8.^C16<A^>E^A1":GOSUB*PSG:GOSUB*PSG
350 NA$="武器商人トルネコ":GOSUB*HY
360 FOR I=0 TO 1:MUS$="T650O2L16CDEFGRCR>C8<BAGRFRE8DC<B32>C32<B8>CC2DEF+GARDR>D
8C<BARGRF+8F+GA8D8B2>C8<B-A-G8F8E-D-C<B-A-8>E-R>C8<BAG8F8E8^FRF+8^GRCDEFGRCR>C8<
BAGAFGE32F32EDCG8<G8>C2":GOSUB*PSG:IF I=1 THEN 380
370 MUS$=">>B^>C^<B^>C^<BR>CRD8<<<EF+G+8E8>>>C+^D^C+^D^C+RDRE8<<<<A^B^>C+R<AR>>>
F+GF+GF+8GA8A8AG8G8C+C+C+8DD8D<<GAGAGFED":GOSUB*PSG
380 NEXT
390 NA$="ジプシーの旅":GOSUB*HY:FOR I=0 TO 1
400 MU1$="T400O4L24E2A2>C2.<B8A8B8ABAG2F8G8A1E2A2>E2.D8C8<B8>C8D8C8<B8ABAG4"
410 MUS$=MU1$+"A2R8L16AEECC<AF2^F8.E32F32G8F8G+8F8E2.F4.A8>D8L24CDC<B8A8G+8F8E2.
"+MU1$+"A1":GOSUB*PSG:IF I=1 THEN 430
420 MUS$="L8R<A24>C24E24AARARAR<B24>D24F24BBRBRBRC24F24A24>CCRCRCR<D24F24A24>DDR
DRDE1^E1":GOSUB*PSG
430 NEXT
440 NA$="馬車のマーチ":GOSUB*HY
450 MUS$="T400O2L8CRDRERDRCRDRERL12O4EEE":GOSUB*PSG
460 MUS$="A1^A8R8EGF+E4DCDL4EGF+D<A1^A8R8L12AAB>C<B>CDDEF1^F8R8F^G^F^E8R8EDEF8R8
F^G^F^E8R8EDEF4FGAG4F4E1^E2.EEE":GOSUB*PSG:GOSUB*PSG
470 MUS$="A4EEE<A2^A4>E4A4E4A4EEE<A2^A4>E4A4E4A4EEEC2^C4D4^E4^C4^A4EEEC2^C4<B4A4
G4F1G1A1^A2.R4":GOSUB*PSG
480 NA$="終わり":GOSUB*HJ:WHILE INKEY$<>"":WEND:END
490 *HY:FOR I=0 TO 10000*ZRS!:NEXT
500 *HJ:LOCATE 0,13:PRINT SPC(79);:LOCATE 40-KLEN(NA$,2),13:PRINT NA$;:RETURN
```

●参考文献

・マイコンBASICマガジン1990年4月号151ページ「CATS」および165ページ「Hong Kong」

・マイコンBASICマガジン1990年8月号189ページ「ドラゴンクエストⅣ楽譜」

・NEC N88-日本語BASIC(86) リファレンスマニュアル

CHECKER FLAG

編：BEEP音を利用して音楽演奏をしようというプログラムです。過去何作品かの投稿がありましたが，使いやすさで本作品を採用しました。

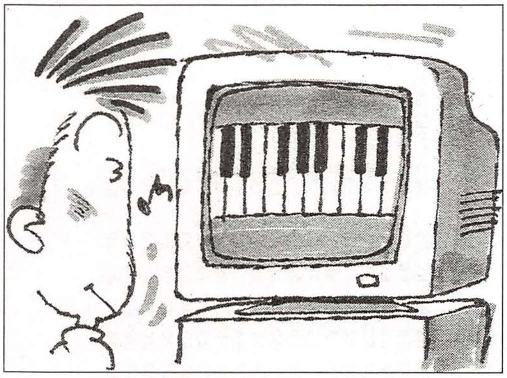
Dr.D：PSGというよりも発信器（音）だね。BASICレベルでこれが可能なのは，速度等の関係で98だけなんじゃよ。もっとも他機種にはPSGなり,FM音源をのせているだろうし,どうかなあ。

影：でも最近の98ユーザならFM音源をのせているだろうし,どうかなあ。

編：おっと影さん。98NOTEユーザーがいるのを忘れないでくださいね。

★最近BASIC講座のページが少なくなったと思ったら影さんが食べちゃってたんですね。（長野県下高井郡・でんでろりん15才）……【影：メェーって，おれはヤギじゃないんだから紙なんか食うわけないだろ。つぐ美：でも影さんだったらありえるわ。影：おいおい。】

X1シリーズ+FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用



音楽演奏ビジュアル・プログラム

keyboard
キーボード

エントリー・コード X1-③

登坂 宏之

内 容

FM音源の演奏とともに画面上にキーボードを表示して演奏中の状態を出力します。NEW FM音源ドライバーが必要です。

使用方法

まず，NEW FM音源ドライバーをたちあげます。つぎに好きな曲を演奏させます。演奏しはじめたら[CTRL]+[S]で一度止めて，**リスト1**，**リスト2**の順で走らせます。エラーがなければ演奏するチャンネルを聞いてくるので演奏する場合は'1'，しない場合は'0'で答えます。つぎにレスポンスを聞いてくるので0～8のあいだで答えてください。小さいほどしっかり反応しますがテンポが遅くなる場合があります。

キーの操作は[Q]で速送り，[P]で演奏，[S]で演奏中止，[G]で最初の画面に戻り，スペース・キーかリターン・キーで終了です。ブレイク・キーで止めるのは絶対にやめてください。最悪の場合暴走します。

プログラムについて

FM音源ドライバーがOPMにアクセスするときにレジスタ08Hか028H～02FHをアクセスしようとしていたら画面を書き換えます。そのため一部FM音源ドライバーを書き換えているので注意してください。

入力方法

まず**リスト1**，**2**，**3**と入力します。すべて入力したら**リスト3**を走らせて機械語のファイルを作ります。**リスト3**は機械語のファイルを作るだけなので一度走らせればつぎからは走らせる必要はありません。

注 意

Keyoffの状態でOPMのレジスタ028H～02FHへのアクセスは無視しますのでかならずしも正しい表示はできません。速度の都合上このようなことになってしまいました。

それでも演奏中の何もなかった画面がとてもにぎやかになったことだけでも大きな進歩かな？

●参考

・Z80ファミリ・ハンドブック
　CQ出版社　額田 忠之

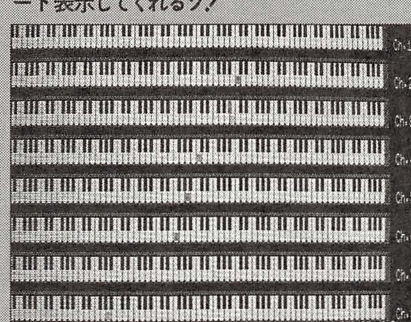
・試験に出るX1
　日本ソフトバンク　祝 一平

・OH!X(1988/5) X-keyboard(P26～28)
　日本ソフトバンク　網代 謙



▲《写真1》まず演奏させるチャンネルを設定し，鍵盤の反応のレスポンスを決めよう

▼《写真2》このとおり，リアルタイムでキーボード表示してくれるゾ！



《リスト1》keyboardのPCGデータ・プログラム・リスト

```
1000 '  keyboard PCG
1010 '
1020 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEFE7CAA FEFEFEFEFEFE7C00 FEFEFEFEFEFE7C00")
1030 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("FEAAAAAAAAAA7CAA FEFEFEFEFEFE7C00 FE82828282827C00")
1040 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("F8F8F8F8F8F8F8F8 F8F8F8F8F8F8F8F8 F8F8F8F8F8F8F8F8")
1050 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("3838383838383838 3838383838383838 3838383838383838")
1060 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("3E3E3E3E3E3E3E3E 3E3E3E3E3E3E3E3E 3E3E3E3E3E3E3E3E")
1070 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("FAFAFAFAFAFAFAFA FFFFFFFFFFFFFFFF F8F8F8F8F8F8F8F8")
1080 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("B8B8B8B8B8B8B8B8 F8F8F8F8F8F8F8F8 3838383838383838")
1090 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("3A3A3A3A3A3A3A3A 3F3F3F3F3F3F3F3F 3838383838383838")
1100 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("BEBEBEBEBEBEBEBE FEFEFEFEFEFEFEFE 3E3E3E3E3E3E3E3E")
1110 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("000000000000AAAA00 0000000000000000 0000000000000000")
1120 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("AAAAAAAAAAAAAAAA 0000000000000000 0000000000000000")
1130 '
1140 '
1150 '  PCG...  PCG...  PCG...  PCG...  ... ... ...
1160 '
1170 '                                                        Tosa.
```

★編さん！影さんについての感想を！(静岡県富士市・YSの好きな少年15才)……【編：影さんを乾かすんですか？影：そりゃ乾燥。編：曲の間の……。影：それは間奏。編：出発を祝……。影：歓送。編：人相から……。影：観相。編：質。影：簡素。つぐ美：つづく。】

《リスト2》keyboardのメイン・プログラム・リスト

```
1000 '
1010 '   KEY BOARD PLAYER SYSTEM PRO-X1
1020 '
1030 WIDTH 80:KBUF OFF:CLICK OFF:SCREEN:CLS:CGEN0:COLOR 7:A$=USR4("S")
1040 CLEAR &HE700:LOADM "KEY.PRO":X$="11111111":B$="0"
1050 '
1060 LOCATE 26,6:PRINT"***[ keyboard  Ver 3.01 ]***"
1070 COLOR 5:LOCATE 28,8:PRINT"PLAY SWITCH => "+X$+STRING$(8,29);:COLOR 7
1080 LINPUT A$:X$=RIGHT$(A$,8)
1090 COLOR 5:LOCATE 30,10:PRINT"RESPONSE(0-8) => "+B$+CHR$(29);:COLOR 7
1100 LINPUT B$:B$=RIGHT$(B$,1):R=2^(VAL(B$) MOD 9)-1
1110 POKE &HE71F,R
1120 A$=USR4("S"):"KEY_BOARD"
1130 POKE &HF53B,&HC3,&H0,&HE7
1140 A$=USR4("P"+X$)
1150 '
1160 WHILE 1
1161  A$="":WHILE INSTR("GgQqPpSs "+CHR$(13),A$)=0:A$=INKEY$(0):WEND
1170  IF A$="G" OR A$="g" THEN GOSUB 1270:GOSUB 1230:GOTO 1060
1180  IF A$="P" OR A$="p" THEN A$=USR4("S"):PAUSE 2:A$=USR4("P"+X$):GOTO 1210
1190  IF INSTR(CHR$(13,32),A$) THEN GOSUB 1270:KEY0,"":KBUF ON:CLICK ON:END
1200  PRINT MID$(CHR$(0,17,19),INT(INSTR("QqSs",A$)/2+1.5),1);
1210 WEND
1220 '
1230 MEM$(&HE7DD,32)=STRING$(8,CHR$(&H30,&H0,&H20,&H20))
1240 MEM$(&HEA00,8 )=STRING$(8,0)
1250 MEM$(&HE900,8 )=STRING$(8,0):RETURN        'ﾑ･ﾑ･ﾑｯ !!! (ｼｮｷｶ)
1260 '
1270 A$=USR4("F"+CHR$(5)):COLOR 0
1280 ON INT(RND*3) GOTO 1310,1331
1281 '
1290 FOR A=0 TO 39:LINE (A,INT(A/3.4))-(79-A,24-INT(A/3.4))," ",B:NEXT
1300 GOTO 1350                                                    'type A
1310 FOR A=0 TO 24:LOCATE 0,A:PRINTSTRING$(39," "+CHR$(&H1C));" ";:NEXT
1320 FOR A=24TO0 STEP -1:LOCATE 0,A:PRINTSTRING$(39,CHR$(&H1C)+" ");CHR$(&H1C);
1330 NEXT:GOTO 1350                                               'type B
1331 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 23:LOCATEABS(((B AND 1)=0)*64+A*16),B
1332 PRINT"                ";:NEXT:NEXT
1333 FOR A=0 TO 39:LOCATE A,24:PRINT" ";:LOCATE 78-A,24:PRINT" ";:NEXT  'type C
1350 '
1360 PAUSE 3:A$=USR4("S"):COLOR 7
1370 POKE &HF53B,&HC5,1,1:CLS:RETURN
1380 '
1390 LABEL "KEY_BOARD"
1400 A$(0)=STRING$(72,"I")
1410 A$(1)="J"+STRING$(10,"BCDBCCD")+"J"
1420 A$(2)="J"+STRING$(70,"@")+"J"
1430 CLS:CGEN1
1440   FOR Y=0 TO 7
1450     FOR A=0 TO 2
1460     LOCATE 2,Y*3+A:PRINTA$(A);
1470     NEXT
1480     CGEN:LOCATE 75,Y*3+2:PRINT"Ch.";HEX$(Y+1):CGEN1
1490   NEXT
1500 CGEN
1510 GOSUB 1530
1520 RETURN
1530 COLOR 3
1540 LOCATE 63,24:PRINT"1990/03/16 Tosa.";
1550 LOCATE 3,24:PRINT"***[ KEYBOARD for NEW FM-DRIVER ]***";
1560 COLOR 5
1570 LOCATE 42,24:PRINT"PS=";X$;"  RS=";HEX$(VAL(B$));
1580 COLOR 7
1590 RETURN
1600 '
1610 '  ｳｰﾝ AM 01:15 ｦ ﾏﾜｯﾃ ｼﾏｯｶｶ 、 ｺﾝﾅｺﾄ ﾊﾞｯｶ ﾔｯﾃﾃ ｲｲﾉﾀﾞﾛｳｶ ... ... ...
1620 '                        ｼﾝﾛｶﾞ ｷﾏｯﾃ ｵｵﾖﾛｺﾋﾞ ﾉ Tosa.
1630 '
```

《リスト3》keyboardのマシン語ファイル作成プログラム・リスト

```
1000 '
1010 '          DATA MAKER       Ver. 3
1020 '
1030 CLS:PRINT"Just a moment"
1040 ST=4
1050 DIM XOF(15),YOF(15),D$(15)
1060 "WRITE
1070 RESTORE "DATA"
1080 AD=&HEB00
1090 FOR A=0 TO 15
1100      READ XOF(A),YOF(A),D$(A)
1110 NEXT
1120 '
1130 FOR A=4 TO 127+4
1140      X=XOF(ST):Y=YOF(ST):GOSUB 1260
1150      POKE AD+0,Z ¥ 256
1160      POKE AD+1,Z AND 255
1170      MEM$(AD+2,2)=D$(ST)
1180      AD=AD+4
1190      ST=(ST+1) AND &HF
1200 NEXT
1210 CLS:PRINT"ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽ。 ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ ﾊ 'KEY.PRO' ﾃﾞｽ。 ";:KEY0,"":A$=INPUT$(1)
1220 SAVEM "KEY.PRO",&HE700,&HECFF
1230 'SET "KEY.PRO","P"
1240 CLS:PRINT"ｵﾜﾘﾏｼﾀ。":BEEP
1250 END
1260 Z=&H30F0+Y*80+X+(A ¥ 16)*7-70:RETURN
1270 '
1280 LABEL "DATA
1290 DATA 0,0,A@, 0,-1,EF, 1,0,A@, 1,-1,GH, 1,-1,GH, 2,0,A@, 3,0,A@, 3,-1,EF
1300 DATA 3,-1,EF, 4,0,A@, 4,-1,GF, 5,0,A@, 5,0,A@, 5,-1,GH, 6,0,A@, 7,0,A@
1310 '
1320 LABEL "WRITE
1330 RESTORE "PRO_X1
1340 AD=&HE700:M=0:S=0:X=0
1350 READ A$,S$:A$=HEXCHR$(A$):S=VAL("&H"+S$)
1360 FOR A=0 TO 15
1370  X=ASC(MID$(A$,A+1,1)):M=M+X
1380 NEXT
1390 IF S<>M THEN PRINT "DATA ERROR in";DTL-10:BEEP:END
1400 S=0:M=0:MEM$(AD,16)=A$
1410 AD=AD+16:IF AD>=&HE820 ELSE 1350
1420 MEM$(&HE7DD,32)=STRING$(8,CHR$(&H30,0,32,32))      ' init
1430 MEM$(&HE900,8)=STRING$(8,0)                        ' init
1440 MEM$(&HEA00,8)=STRING$(8,0)                        ' init
1450 RETURN
1460 '
1470 LABEL "PRO_X1
1480 '
1490 DATA FE 08 CA 95 E7 FE 28 DA 8A E7 FE 30 D2 8A E7 F5 , B23 '0E700H
1500 DATA C5 D5 E5 D6 28 5F 21 00 E9 45 4F 09 7E 3D E6 07 , 72B
1510 DATA 77 C2 86 E7 21 00 EA 4B 09 97 B6 7B CA 86 E7 08 , 80C
1520 DATA 7A 87 60 6F 08 11 00 EB 29 19 56 23 5E 23 D5 22 , 507
1530 DATA D9 E7 87 5F 87 60 50 6F 01 DD E7 09 22 DB E7 46 , 844
1540 DATA 23 4E 21 FD E7 19 7E 23 66 6F D1 19 54 5D ED 42 , 6CF
1550 DATA CA 86 E7 2A DB E7 72 23 73 23 04 ED A3 03 7E ED , 850
1560 DATA 79 2B 42 4B ED 5B D9 E7 ED A2 04 1A ED 79 03 13 , 762
1570 DATA ED A2 04 1A ED 79 E1 D1 C1 F1 C5 01 00 07 ED 79 , 8AA
1580 DATA 0C ED 51 C1 C9 08 C5 E5 7A E6 78 28 11 7A E6 07 , 7FE
1590 DATA 21 00 EA 4F 45 09 36 FF E1 C1 08 C3 8A E7 7A E6 , 81B
1600 DATA 07 4F 21 00 EA 45 09 70 87 87 21 DD E7 4F 09 46 , 5B0
1610 DATA 36 30 23 4E 36 00 23 7E 36 20 ED 79 23 03 7E 36 , 444
1620 DATA 20 ED 79 E1 C1 08 C3 8A E7 00 00 00 00 30 00 20 , 5B4
1630 DATA 20 30 00 20 20 30 00 20 20 30 00 20 20 30 00 20 , 1C0
1640 DATA 20 30 00 20 20 30 00 20 20 30 00 20 20 00 00 F0 , 260
1650 DATA 00 E0 01 D0 02 C0 03 B0 04 A0 05 90 06 00 00 00 , 465 '0E800H
1660 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 , 000
1670 DATA '
1680 '
1690 '        ﾒﾝﾄﾞｲﾅｱ...
1700 '
1710 '                                                          Tosa.
```

★ベーマガを買いはじめて５年になります。この５年間で僕は大人になりましたが，影さんは……あんまり変わってないな。(埼玉県大宮市・七色の虹19才)……【影：フフフ，この私の変化に気づいていないとは……。つぐ美：まだまだお子様ね。編：編化？】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

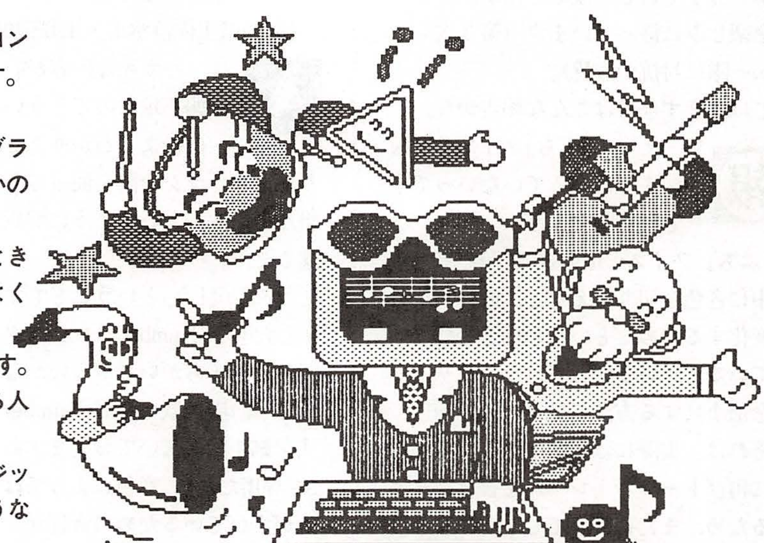
本コーナーは,ビデオゲーム/パソコンゲーム/ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし!

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

パソコン・ミュージック Q&A

荒木　潤

寒い寒い毎日，どのように過ごしていらっしゃいますか？　荒木　潤です。

先月発表した新ライターの募集についてですが，このコーナーの最後にまとめておきましたので，先月見のがした人もよく読んでぜひ応募してみてください。

ボクも早く新しい後輩と仕事ができるのを楽しみに待っています（第３次レスキュー隊に対抗かぁ!?）。

では，まず今月はこんな報告から。

報　えっ，「ぷち」ノイズの原因がよくわかっていないって？　では解説しよう。

「ぷち」ノイズの原因は，音がでている最中に音色を切り替えると，波形が急激に変化するためだというのは，すでに知っていると思います。ではなぜボリュームを最小にする方法ではダメなのか？

それは，実際には音色の書き換えのときに再びトータル・レベルを書き込んでいるため，また音がでてしまうのです。「じゃあどうしてリリース・レイトを最大にするとうまくいくんだ。あれだって音色切り替えのときに再び書き込むじゃないか」と思った人。それはエンベロープなのだ。トータル・レベルは一時的にボリュームを変えるだけでエンベロープには変化を与えませんが，リリース・レイトはエンベロープを完全にボリューム０の状態まで変化させます。よって再び書き込んでも影響がないのです。

新しいドライバーを作るときにはリリース・レイトの方法を使いましょう。

【北海道室蘭市・大谷和彦18才】

荒木：なーるほどね。どうもありがとう!!「だだだだ」川野君，見てるかなー。

Q　はじめまして。僕はFM PACの内蔵のOPLLドライバを使いたいんですが，内蔵音色の音程が狂います。自分なりに補正したのですが，BASICででる音とはちがうように思います。何かいい手はないのでしょうか？　また音長を計算するとき，どうしてもBASICのように細かなテンポの差をだすことができません。未熟な私に愛の手を！（なんちって）

【高知県土佐清水市・山崎理威智15才】

A　ハガキの内容がいまいち情報不足なのでどういう状況なのかよくわかりませんが，とりあえず「マシン語を使ってドライバを組んでいる」というように解釈して話を進めます。

「音程が狂う」ということですが，もしかしたらF-Numberのレジスタに与える値の計算まちがいじゃないかな？　とりあえず，周波数からF-Numberを求める式を**第１図**に書いておきますね（FM PAC専用だよ）。音色によってはマルチプルがずれているために音程が「ドレミファソラシドにならない」場合もありますが，「BASICとはちがう」ということですからそうでもないみたいですね。

つぎにテンポ計算についてですが，現在の多くのドライバは，全音符発音する間に192回（の場合が多い）ドライバ本体に割り込みジャンプする，という形をとっています。この192回はいるクロックの間隔を調整してやればテンポが変えられるわけです。

$$F=(fmus\times 2^{18}\div fsam)\div 2^{b-1}$$

F：F-Numberデータ
fmus：希望周波数
fsam：サンプリング周波数（＝50kHz）
b：Blockデータ（オクターブ）

この方法で計算すると，音階が同じならbにかかわらずFは同じになりますが，おそらくオクターブ・データはレジスタ中の“Block”で指定するのでしょう。

《第１図》周波数からF-Numberを求める

普通はFM音源ICの中にタイマが入ってるわけです。

普通はFM音源ICの中にタイマが入っていて，レジスタから参照して使うことが多いのですが，OPLLには何とこのタイマが入っていないんですねぇ。ボクも昔，分解して調べてみたことがあるんですが，OPLLとバスの間に変なカスタム・チップがかましてあって，ハード的にはわからないようになっていたんです。くやしい。

ゆえに，MSXでドライバを組むときはタイマICのCTCから直接引っ張ってくるしかないのですが（ボクも検討している），かなりの知識を必要とします。

がんばってくださいね。

Q　こんにちは。質問ですが，89年９月号のTONE CHANGER FMをF-BASIC V3.4で走らせるにはどうしたらよいのでしょうか？　ちなみにAV40を使っています。

もしかして，まったく使えない（全然プログラムがちがう）のでしょうか。77AVの聞けないプログラムが増えていくばかり……。

【広島県豊田郡・いっぱらかつのり？才】

A　GORRY先生，GORRY先生!!……おっかしいなあ，どこに行っちゃったんだろう。77AVの質問なんておいらにこられたって困るよ。

とか何とか考えながら，年末に発売された（みんな買ってね）「PC/FMゲーム・ミュージック・プログラム大全集」をパラパラめくっていると……なぁんだ，あるじゃん!!

というわけでもうやっている人もたくさんいると思いますが，一応説明します。ズバリ，**リスト１**を打ち込んでください。すでにGORRY先生の「TONE CHANGER FM」を打ち込んでくれた人は，行番号の１の位が０でない行を追加するだけでもかまいません。こうするとRUNしたときにBASICのバージョンを聞いてくるので，番号で選べばOK。

これからは，なるべくこちらのリストを使ってくださいね。どちらのTONE CHANGERを使ったか書いてきてくれる

★影さん，影さん，君のコネでこのハガキをなんとかまにあったことにしてくださいよ。ねえ。影「よしまかせとけ」……。（福岡市・松尾旬記20才）……【つぐ美：よかったわね。ハガキを見ていたのが私で。もし影さんだったらすぐボツ箱行きになってたわよ。】

《リスト1》NEW TONE CHANGER FMのプログラム・リスト

```
10 '  TONE CHANGER FM   FROM Basic Magazine 89/07 SYVALION(BY M-ICHI)
15 '    NEW TONE CHANGER FM                              BY JUN ARAKI
16 '                  FROM PC/FM GAME MUSIC PROGRAM BOOKS DARIUS(BY YUME-SOFT)
20 '
25 '  V3.3L1x V3.3L20 V3.4L10ｲｶﾞｲﾉVer.ﾃﾞﾊ ﾂｶﾜﾅｲﾃﾞﾈ  ﾎｼｮｳﾊ ﾃﾞｷﾅｲﾖ!! Jun Araki
26 '
40 PLAY OFF
50 '
60 CLEAR ,&H3FFF
70 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&H0F
80 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
90 POKE &H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
100 POKE &HFD84,PA
101 INPUT"version & Level(1:V3.3 L1x  2:V3.3 L20  3:V3.4 L10)":L
102 ON L GOTO 104,105,106
103 GOTO 101
104 ADD1=&HEFFC:ADD2=&HF017:GOTO 141
105 ADD1=&HF0BB:ADD2=&HF0D6:GOTO 141
106 ADD1=&HF157:ADD2=&HF172:GOTO 141
110 '
111 'NEW ﾊﾞｰｼﾞｮﾝｦ ｳﾁｺﾝﾀﾞﾗ 120-140ﾊ ｹｼﾁｬｯﾃﾓ ｶﾏﾜﾅｲﾖﾝ
120 POKE &HFD10,2
130 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
140 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
141 FOR I=ADD1 TO ADD1+7:POKE I,&H12:NEXT
142 FOR I=ADD2 TO ADD2+7:POKE I,&H12:NEXT
150 CLEAR ,&H6BFF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
160 '
170 GOTO 1000
500 'TONE CHANGER MAIN
510 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"VOICE NO. ERROR!":BEEP:STOP
520 AD=&H6C00+(VN-1)*34
530 POKE AD+24,A%(0,0)           :POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
540 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
550 POKE AD+26,A%(1,10)*64 +A%(3,10)*16+A%(2,10)*4 +A%(4,10)
560 POKE AD+28,A%(0,6)           :POKE AD+29,A%(0,5)
570 POKE AD+30,A%(0,4)           :POKE AD+31,A%(0,9)
580 POKE AD+32,A%(0,2)           :POKE AD+33,A%(0,3)
590 FOR I=0 TO 3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8) AND 7
600 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)  :POKE AD+4,A%(P,5)
610 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0):POKE AD+12,A%(P,1)
620 POKE AD+16,A%(P,2)           :POKE AD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
630 AD=AD+1:NEXT
640 RETURN
999 '
1000 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS DLY SY2
1010 DATA  44, 15,  2,  0, 40, 35,  0,  1,  0, 40,  4
1020 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL KSR  ML  DT KSC KSD
1030 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 22,  0,  2,  3,  0,  0
1040 DATA  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  8,  3,  0,  0
1050 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 21,  0,  4,  7,  0,  0
1060 DATA  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  4,  7,  0,  0
1070 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1080 VN=1:GOSUB 500
1090 '-----------------------------------------------
1100 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS DLY SY2
1110 DATA  16, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  4
1120 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL KSR  ML  DT KSC KSD
1130 DATA  31, 18,  0,  6,  2, 36,  0, 10,  0,  0,  0
1140 DATA  31, 14,  0,  6,  2, 45,  0,  0,  3,  0,  0
1150 DATA  31, 10,  0,  6,  2, 19,  1,  0,  7,  0,  0
1160 DATA  31,  8,  3,  7,  2,  0,  1,  0,  0,  0,  0
1170 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1180 VN=2:GOSUB 500
1190 '-----------------------------------------------
10000 T$="T119":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
11010 A1$="l4q7o4
11020 A2$="@1cdefgab>c<@2cdefgab>c<"
20000 PLAY A1$
20010 PLAY A2$
20020 GOTO 20000
20090 'ﾎﾝﾄﾊﾅﾆｶ ｻﾝﾌﾟﾙ ﾂｸﾘﾀｶｯﾀﾝﾀﾞｹﾄﾞ･･･ ｶﾅｼｷﾓﾉﾊ ｼﾒｷﾘﾅﾘ･･･
20091 'ｳｴﾆ ｵﾅｼﾞﾈ
```

と助かります。

なお，このプログラムの作成に当たって，「～大全集」の夢ソフトさんのプログラム「DARIUS」を参考にしました。

ミュージック・ライター募集のお知らせ

さてさて，そういうワケで，先月プログラム・コーナーでちょこっと「助っ人がほしいよーん」と書いたところ，意欲のある人が多かったのか，今までの僕のやりかたに不満を持つ人が多かったのか，さっそく何通か応募が届いており，驚いています。

ここで，もう一度くわしく説明します。

あなたもベーマガで音楽プログラムを発表したり，投稿プログラムを選考したりしてみたいと思いませんか？　現在我々は，新しくミュージック・ライターになりたい，という人を募集しています。

選ばれた人には，しばらくの間仕事のお手伝いをかねて修業を積んでもらい，その後にデビューすることにもなります。

とくに募集に関して制限はありませんが，我々がなるべくなら望むのは以下の点です。

★　もちろん，プログラミングや音採りに自信があること。

★　時間的余裕があり，また場所的にも電波新聞社に最低週2～3回は通えること。

★　なるべくなら多くの機種,あるいは今までのミュージック・ライターが持っていないようなマシンも持っていると好ましい。

★　MIDI機器やMS-DOSの扱いにも慣れていれば，なお結構。

これらの条件を全部満たしていなければいけない,というわけではありません。要は本人のやる気しだいです。我々は,熱意のある人優先に採用したいと思います。

やってみようと思った人は,

①住所・氏名・年令・職業(学校名)・電話番号
②これから春休み中までに都合のつけられる日時と，連絡可能な時間を明記し,
③自分の実力を売り込めるもの（今までに作ったミュージック・プログラムやドライバーなど）

を同封してお送りください。

あて先は**マイコンBASICマガジン編集部「ミュージック・スタッフ募集」**係まで。なお，応募していただいた人たちの中から書類選考にて数人にしぼり，その人たちにこちらから連絡をします。そして面接を行なう予定ですから，③を忘れちゃった人でもそのときに持ってきてもらえれば結構です。

3月（春休み）頃に面接を行なう予定です。多数の応募をお待ちしております。



＊パソコン・ミュージックに関しての質問やワンポイント・テクニックをお待ちしています。質問事項などをハガキに書いて，以下の宛先まで。
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「パソコン・ミュージック Q&A」係

★影さんって，電波新聞社の正社員なんですか？教えてください。ボクはそのことを考えていると夜も眠れません。（埼玉県八潮市・ジャンキー加藤17才）……**【影：キミが東京に住み着いて電波新聞社に就職し正社員になればわかることさ。】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシックV2)用

ロッドランド

エントリー・コード FCM-①

～鳥たちの二重唱～

©ジャレコ

ACF-M.E!

まえがき

ひさびさにファミベーの音楽ができましたので送ります。

ないよう

今回はジャレコのゲーム「ロッドランド」より1話　第2曲「鳥たちの二重唱」です。

この曲はFM音源を6ch（もっと使っているかもしれない）ほど使っているけど，主だったフレーズは四つだったので移植できました。

プログラム

ファミベーのテンポの数値が8個だけというのが今回も障害になり，多少原曲より速めになりました。あと，この曲のメイン音色がオーボエで，音色をＹ２にするかＹ１にするか悩んだのですが，Ｙ２だと耳にさわるのでＹ１にしています。ちなみにテンポ設定はちょっと頭を使えば倍の16まで分割できるぞ。

あとがき

ファミベーで音楽を作るのは，もはや不可能の域まで達してきました。また，ファミベー以外でPSGの音楽プログラムを載せているのも見かけなくなりました。PSGの時代はもう終わりか!?

さんこう

●ロッドランドのCD（サイトロン）

GORRY先生より一言

さて曲ですが，スタッカートとテヌートがきちっと表現されていて気持ちよく聴けます。パートの取捨選択もうまくできています。

ロッドランド～鳥たちの二重唱～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 CLEAR:CLS
20 LOCATE&H6,&H6:PRINT"*** ROD LAND ***
30 PALETS U,&H9,U,U,U:LOCATE&H5,10:PRINT"STORY 1 MUSIC NO.2":LOCATE&H7,14:PRINT"
「ﾄﾘﾀﾁﾉ ﾆｼﾞｭｳｿｳ」
40 LOCATE&H4,18:PRINT"ARRANGED BY ACF-M.E!
50 PLAY"T7Y102M1V15:T7Y102M1V15:T700M0
60 PLAY"#G0#A#G#A::#F101#C
70 PLAY"#C4::O0#F01#C00#F01
80 PLAY"#D1#F#G0#A03::#C00#F01#C00
90 PLAY"#C102B0#A:#A1#G0#F:EB"IFA=&H1 THEN110
100 PLAY"#G#F#G#A#G5:E#DE#F#D5:EBEBEB"A=&H1:GOTO60
110 PLAY"#G#F#G#A:E#DE#F:EB
120 PLAY"#G3#A1B:#D3#F1#G:EBEBD
130 PLAY"V1G0AB103#C:V1R3A1:ADA
140 PLAY"DE#F#G:B03#CDEV15:DADA
150 PLAY"A0B04D#C03B1A:#F3V1#F1#F:DADA
160 PLAY"V15B3V1#G1E:V15#F3V1E1#C:DADA
170 PLAY"V15#G3V1E1#C:V15E3V1#C102A:DADA
180 PLAY"E04E0#C03A104#C003A:03#C:DADA
190 PLAY"E1A0E#C1E0#C02:02:DADA
200 PLAY"AB03#CDE1D0#C:V15A3#G:DADA
210 PLAY"02BAB03#C02V15:#F:DA
220 PLAY"B5:#G1V103A0AA1B04:DADA
230 PLAY"V1:D0#C03BAV15:DA
240 PLAY"R103E0EE1#FA0#G#FE:B6:DADADA
250 PLAY"V15#F5:V102R1B0BB103#C:DADA
260 PLAY"V1:E0D#C02BV1503#C1V1:DAD
270 PLAY"02A0AA1B03:02#F0#F#F1#G:ADA
280 PLAY"D0#C02BAV15B1:B0A#G#FV15#G1:DAD
290 PLAY"V1#F0#F#F1#G:V1D0DD1E:ADA
300 PLAY"B0A#G#FV15:#G0#FED:DA
310 PLAY"#AB#AB::B01#F00
320 PLAY"#F5:RR#C0#C#C1#D:B01#F00B01#F00
330 PLAY":#F0E:B01
340 PLAY"R1#G0A#GA:#DV15#C3:#F00A01E00
350 PLAY"E5:R1V101B0BB102#C:A01E00A01E
360 PLAY":E0D:O0A01
370 PLAY"R1#F0G#FG:#CV1501B3:E00G01D
380 PLAY"D5:R1V1A0AA1B:O0G01D00G01D
390 PLAY":02D0#C01:O0G01
400 PLAY"R1#C0#D#C#D:BV15A3:D00#F01#C00
410 PLAY"01#G3:V1#C0#D#C#D:#F01#C00
420 PLAY"02#C0#D#C#D:V15#G3:#F01#C00
430 PLAY"V1#F#G#F#G:#G:#F01#C"A=U:GOTO50
```

評…今しばらくお待ちを（編）



by　大阪府堺市・FROG

★読者のみなさんへ。もっとファミベーに投稿を！編さんへ。どうかファミベーを消さないで！影さんへ。うらまれるのはあなたです。（福井県足羽郡・宮田健一16才）…【影：うーむ。このままだと私がうらまれるのも時間の問題！助けて～。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM77AVシリーズ(F-BASIC V3.3)用

ファイネストアワー
〜シグナスのテーマ〜 ©NAMCO

エントリー・コード
F7M-①

北田 顕啓

FM77AV

今回は

ナムコの『FINEST HOUR』より，『シグナスのテーマ』を，お贈りします。

限界だ

毎度のことだが，FM3音，SSG3音ではねえ……。少ない音数でいかに作るか。これは，俳句や短歌に通ずるものがあるぞ。

まあ，かなり，はしょっている。が，ナムコの曲は，あんまり聴こえないパートが多いのでたすかる。ラジカセにつなぐように。

あと，トーン・チェンジャーの他に，Yコマンド拡張プログラムもついているので気をつけるように。

大目に見てよ

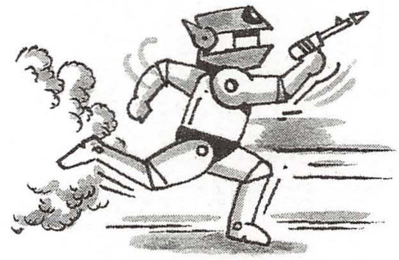
和音のし過ぎで，あるパートがブツッと切れたり，エレクトーンのピロリロ鳴るパートの音とりがまちがってたり，プログラムが長かったり……。

独り言

だれか，このゲームのエンディングの曲，作ってくれ。だれか，AV用のステレオFM音源のドライバ作ってくれ。私は，メガドラでグラIIIがやりたい。

＊参考

●ファイネストアワー／ビクター音産





by 大阪市・りぼん♡

評…ウヒョウヒョ(影)

GORRY先生より一言

ナムコらしくない曲ではあります。「最近のGM」っぽいというか，独特のセンスが感じられないというか。

それはともかくとしてプログラムのほう。ドラムのゴツゴツとした音が曲によく合っています。ベースの重い音もふんい気を盛り上げています。

ファイネストアワー〜シグナスのテーマ〜のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 KEY 4,"RUN 1950"+CHR$(13)
1010 '┌─────────────────────────────────────┐
1020 '|      FINESTHOUR  (c) namco          |
1030 '|      「 シグ"ナス ノ テーマ 」( OPENING MUSIC )  |
1040 '|         Programmed by Miss. Might  in 1990.11.12 |
1050 '└─────────────────────────────────────┘
1060 '= Y COMMAND カクチョウ =
1070 PLAYOFF:CLEAR,&H3FFF:I=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,0
1080 POKE&H46E2,&H12:POKE&H46E3,&H12:POKE&HFD84,I
1090 '= ウェーブ" フォーム チェンジ" =
1100 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&H0F
1110 POKE&H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
1120 POKE&H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
1130 POKE &HFD84,PA
1140 '= トーン チェンジ"ャー カクチョウ =
1150 POKE &HFD10,2
1160 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
1170 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
1180 CLEAR ,&H6BEF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
1190 '------------------------------------------------------------
1200 GOTO1910
1210 '= トーン チェンジ"ャー =
1220 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"voice no. error!":BEEP:STOP
1230 AD=&H6C00+(VN-1)*34
1240 POKE AD+24,A%(0,0):POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
1250 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
1260 POKE AD+26,A%(1,10)*64+A%(3,10)*16+A%(2,10)*4+A%(4,10)
1270 POKE AD+28,A%(0,6):POKE AD+29,A%(0,5)
1280 POKE AD+30,A%(0,4):POKEAD+31,A%(0,9)
1290 POKE AD+32,A%(0,2):POKEAD+33,A%(0,3)
1300 FOR I=0 TO3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8)AND7
1310 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)    :POKEAD+4,A%(P,5)
1320 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0)    :POKEAD+12,A%(P,1)
1330 POKE AD+16,A%(P,2)     :POKEAD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
1340 AD=AD+1:NEXT
1350 RETURN
1360 '@1 ヘ"ース
1370 DATA   2, 15,  1,  0,  0,  0,  8,  1, 0, 0, 6
1380 DATA  31, 10,  2,  8,  3, 34,  0,  3, 3, 0, 0
1390 DATA  31,  5,  5,  7,  6, 47,  0,  7, 2, 0, 0
1400 DATA  31, 17,  4,  6,  3, 14,  0,  0, 3, 0, 0
1410 DATA  31,  5,  3,  7,  3,  1,  0,  0, 3, 0, 0
1420 '@2 ハ"スト"ラ
1430 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 0, 0, 4
1440 DATA  31, 31, 11,  8, 15,  0,  1,  0, 7, 0, 0
1450 DATA  31, 13, 10, 12,  0, 12,  1,  0, 0, 0, 0
```

★K村様，おねがいです。98でカーゲームをだしてくださいまし。おねがいいたします，なにとぞ！なにとぞ!!なにとぞ〜〜〜!!（広島市・住中真史16才）…【影：カーゲームだそうで。K村：カラスが主人公のゲームですか。なにわ：闘技場のゲームか。】

```
1460 DATA  31, 20, 20, 10,  0,  0,  1,  0, 2, 0, 0
1470 DATA  31, 19, 16, 12,  0, 12,  1,  0, 6, 0, 0
1480 '@3 ビーン ト イウ オト
1490 DATA  56, 15,  2,  0, 27,  8,  1,  1, 1, 0, 6
1500 DATA  31, 10,  3,  5,  3, 30,  2,  1, 4, 0, 0
1510 DATA  31,  4,  3,  5,  3, 27,  3,  2, 3, 0, 0
1520 DATA  31,  4,  3,  5,  3, 30,  2,  3, 5, 0, 0
1530 DATA  31,  4,  3,  5,  3,  0,  3,  1, 2, 0, 0
1540 '@4 スネアドラム
1550 DATA  60, 15,  1,  1, 10, 10,  0,  2, 0, 0, 4
1560 DATA  31,  7,  6,  1,  0,  0,  0, 15, 7, 0, 0
1570 DATA  31, 13, 14,  7,  1,  0,  0, 14, 3, 0, 0
1580 DATA  31, 24, 19,  9,  6,  0,  0,  4, 3, 0, 0
1590 DATA  31, 17, 16,  8,  5,  0,  0,  1, 7, 0, 0
1600 '@5 シンセ
1610 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0, 13,  1, 2, 0, 6
1620 DATA  16, 10,  0,  7,  2, 31,  0,  4, 3, 0, 0
1630 DATA  14,  4,  4,  6,  0,  0,  0,  4, 1, 0, 0
1640 DATA  18,  0,  0,  8,  0, 40,  0,  1, 0, 0, 0
1650 DATA  16,  6,  4,  9,  0,  3,  0,  2, 0, 0, 0
1660 '@6 ヒウマン ボイス
1670 DATA  61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 0, 3, 4
1680 DATA  30, 10,  8,  4,  4, 57,  0,  0, 3, 0, 0
1690 DATA  20, 10, 10,  4,  4, 17,  0,  3, 3, 0, 0
1700 DATA  29, 10, 11,  4,  4, 12,  0,  1, 4, 0, 0
1710 DATA  25, 10,  8,  4,  7, 17,  0,  2, 7, 0, 0
1720 '@7 シンセ タム
1730 DATA  60, 15,  2,  1, 80,  0,  0,  0, 0, 0, 6
1740 DATA  31, 21,  1, 11,  0,  0,  0,  5, 7, 0, 0
1750 DATA  23, 19, 17,  8,  3, 10,  1,  5, 3, 0, 0
1760 DATA  22, 19, 10, 11,  8,  5,  0,  1, 1, 0, 0
1770 DATA  21, 19, 11,  9, 15,  0,  0, 12, 2, 0, 0
1780 '@8 ピエノォ
1790 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  1, 0, 0, 6
1800 DATA  31,  5,  5,  5,  4, 35,  2,  1, 2, 0, 0
1810 DATA  31,  5,  5,  5,  4, 40,  2,  6, 1, 0, 0
1820 DATA  31,  5,  5,  5,  4, 40,  2,  3, 5, 0, 0
1830 DATA  31,  5,  5,  5,  4,  1,  0,  1, 4, 0, 0
1840 '@9 デンシ オルガン モドキ
1850 DATA   6, 15,  0,  0,  0,  0,255,  1, 0, 0, 6
1860 DATA  20,  0,  0,  6,  0, 15,  2,  8, 2, 0, 0
1870 DATA  20,  0,  0,  8,  0,  0,  2,  8, 6, 0, 0
1880 DATA  20,  0,  0,  8,  0,  0,  2,  5, 3, 0, 0
1890 DATA  20,  0,  0,  8,  0,  0,  2,  1, 3, 0, 0
1900 '= サウンド データ ヨミコミ =
1910 PRINT"PLEASE WAIT.=*********";
1920 FOR VN=1 TO 9:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 10:READ A%(X,Y):NEXT:NEXT
1930 GOSUB 1220:LOCATE 22-VN:PRINT"・";:NEXT:PRINT
1940 '= MML データ =
1950 XO$="@2CC@4C@2CC.C16@4C.@2C16":XQ$="EEGEBEGE":X2$=XQ$+XQ$
1960 XG$="M500CCM4000CM500CCM4000CM500C":XH$="@2CC@4C@2CC4@4C@2C"
1970 XE$="SOM500CCM4000C8M500CCM4000CM500CM4000C"+XG$
1980 X3$=">D4R16C+<A16 AGREB.A16R{ED+} EERAG4R{ED+}":X4$="Y7,49OL16Y6,1"
1990 XD$="@2CC@4C@2CC4@4C":X6$="V15BV13BV11BV9BV7BV5B":XA$=">@V117@6DG"
2000 X7$="V13BV11BV9BV7BV5BV3B":X8$="V15BV13BV15AV13AV15GV13G"
2010 X9$="V13BV11BV13AV11AV13GV11G":XB$="V15F+V13F+V11F+V9F+"
2020 XC$="V13DV11DV9DV7D":X5$=XD$+"4":XD$=XD$+"16@7C16C":X1$=XE$+"C"
2030 XE$=XE$+"M4000C":XF$="SOM500CCM4000C8M500CCM4000CM500C"
2040 XK$="M500CCM4000C8":XI$=XK$+XK$+"M500CCM4000CM500C"
2050 XJ$="V15{CV14CV12CV11C}4SO"+XI$:XI$=XK$+XI$:XK$="@2CC@4C@2CC."
2060 XO$="V14F+V11F+ V14F+V11F+V7F+ V14F+8. V14F+V13F+V11F+R"
2070 XL$="V14BV11BV7B":XL$="V14BV11B"+XL$+"V14A8."+XL$
2080 XM$="V15AV13AV15GV13GV15":XN$="BBR16B.B":XP$="R4AGF+D16"
2090 '
2100 CO$="@V127@2L16CCCCC4":BO$="O@V119@4L16CCCCC4"
2110 DO$="Y7,49Y6,31SOM4000OL16RRRCC4":AO$="O3"+CO$:CO$="O"+CO$
2120 '
2130 A1$="V14@5OL8EBRV14E"+X3$:B1$="O3V13@1L8EERE&"+X3$
2140 F1$="V13B.V13A16V13AV11A V13EV11EV9EV7ER2"
2150 D1$=X4$+X1$+X1$+X1$:E1$(1)="OV12O7L16"+XQ$+X2$+X2$
2160 F1$="QV13OL8EV11EV9E4V5E4R4 V13BV9BV7B{V13BV10B}"+F1$
2170 E1$(0)=E1$(1)+XQ$:E1$(0)="E4V14EV12E"+E1$(1):C1$="O@V127L8"+XH$+XO$+XO$
2180 '
2190 A2$="EERAG.A16R{ED+}":C2$=XK$+"@4C.C"
2200 F2$(0)="V13OEV11EV9EV7E<V13B.>C+16":F2$(1)=F2$(0)+"R<B-"
2210 E2$="EEGEAEBEG8.AR4":F2$(0)=F2$(0)+"R4"
2220 D2$=XF$+"R8.Y6,31V15>C8<Y6,1 SOM500CM4000CM500C"
2230 '
2240 A3$(0)="G{EB&}B2.A{F+B&}":C3$=X5$+X5$
2250 B3$="EERG&AAR{ED+} EERB&AR4{ED+}"
2260 D3$=X4$+X1$+"M500CM4000CM500C8CCM4000CM500CC4CCM4000CM500C"
2270 E3$="OO3L8"+X6$+"{V15GV13G}{V15EB&}"+X6$+"{V15AV13A}{V15F+B&}"
2280 F3$=" OL8"+X7$+"{V13GV11G}{V13EB&}"+X7$+"{V13AV11A}{V13F+B&}"
2290 A3$(1)="E2.L8OV13@3"+A3$(0):A3$(0)="V13O@3B2."+A3$(0)
2300 '
2310 A4$(0)="LBAGE A2"+XA$:A4$(1)="LBAG>D< B2"+XA$:D4$=XE$+XF$+XG$+"C"
2320 E4$(0)=X8$+"V15EV13E"+XB$+"V15A V13A >V15DV13D"
2330 F4$(0)=X9$+"V13EV11E"+XC$+"V13F+V11F+>V13DV11D"
2340 B4$="EERG&AA{RED+E}4 DDRE&GG{R>D<ED+}4":C4$=X5$+XD$
2350 E4$(1)=X8$+">V15DV13D <"+XB$+"V15AV13A V15B V13B "
2360 F4$(1)=X9$+">V13DV11D <"+XC$+"V13AV11A V13F+V11F+"
2370 '
2380 A5$="O5V13@3L8C1{V10CV12CC&}16C4&C. V13CEED"
2390 E5$="OO3L8V15A4V14A4V13AV11AV9AV7A{V13F+V11F+V14F+V12F+V14F+F+}16
2400 E5$=E5$+"F+4&F+. V15E{GV13GV15GV13G}4F+"
2410 F5$="V11O5L1EF+":B5$="O3L8AARB&>C<AR{ED+} EERB&A{BE}D>D<"
2420 C5$="@2CC@4C@2CC4@4C@2{CC}"+XH$:D5$=XJ$+XI$
2430 '
2440 A6$="<B1 {V11BV13BB&}16B2&B4&B.":C6$=XH$+XK$+"C16@4C@2C"
2450 B6$="BBR D+&E>E<RE BBRD&E{E}>E<}R{E&D+&E&D+&}":D6$=XI$+XI$
2460 E6$="L16"+XL$+"V14BV12BRRR"+XL$+"R4R":F6$="F+E"
2470 '
2480 A7$="LAGF+E AGA>C":B7$="CCR<F+&EERB B-B-RF+EERB-":C7$=XH$+XH$
2490 E7$="L8"+XM$+"F+V13F+V15EV13E "+XM$+"AV13A>V15CV13C":F7$="C<A+"
2500 '
2510 A8$="V14L8<@8"+XN$+"R4.>"+XN$+"O@V127L16@2CC8RC8":F8$=">ED+2<<V15LAG>"
2520 C8$=XH$+"@2CC@4C@2C@7{CCCCC&CCC}2":B8$="BBRF+&EERB BBRF+&F+F+RB"
2530 E8$="L16"+XO$+">V9{A+B>D+F+}4<<"+XO$+"R4"
2540 '
2550 A9$="V13@3LEGB>E E-<B>D@V117@6E":E9$="<V14LEGB>E E-<B>DE"
2560 B9$="EERA&BBRE E-E-RA&BBRE-":C9$=XH$+"CC@4C@2CC4@4C4":F9$="V13E1A2A-2"
2570 '
2580 AA$="@3V13C+<A>C@V117@6D <V13@3L8BB"+XP$+"E16"
2590 BA$="AARE-&DDRA BBRR4,B4":CA$=XH$+"C@4C4R4,C4"
2600 EA$="C+<A>CD <L8F+F+V13"+XP$+"V15E16&":FA$="G2F+2 <L8ED+V11R16"+XP$
2610 DA$=XI$+"Y6,31V15CV13CV15CV13CR2RY6,1SOM500CCC"
2620 '
2630 AC$(0)="L16V13BV11BV13EV11EV13GV11GV13DV11DV13E8V11EV13GV11GV13GAG"
2640 AC$(0)=AC$(0)+"BV11BV13EV11EV13E8DE8R8EGV11GV13A8":EC$(0)="OO5"+AC$(0)
2650 FC$(0)="O5L16RV11BV9BV11EV9EV11GV9GV11DV9DV11E8V9EV11GV9GV11GAG"
2660 AC$(0)="@9O"+AC$(0):FC$(0)=FC$(0)+"BV9BV11EV9EV11E8DE8.REGV9GV11A&"
2670 AC$(1)="F+ED<B>AF+DE GED<B>BEDE AR8.>DD+":EC$(1)="L16EED<B>GED<B>"+AC$(1)
2680 FC$(1)="<L8BV13BV12BV10BV11RL16V13O5"+AC$(1)
2690 AC$(1)="V11"+EC$(1)+"ER":EC$(1)="V15O5"+EC$(1)
2700 '
2710 AD$(0)="L8B>DC+<A16B.GDE F+<B16>F+.G":ED$(0)=AD$(0)+"<V14D4C8&"
2720 FD$(0)="A"+ED$(0):ED$(0)=ED$(0)+"C8"
2730 AD$(0)=AD$(0)+"A16V11A16RV13G16V11G16V13R"
2740 AD$(1)="L8C+RA.B16R.<B16GE DR16DR.O5L@6@V117D<B"
2750 ED$(1)="L8<AR>F+.G16R.<B16GE GR16F+R.O3V15AV13A V15B V13B"
2760 FD$(1)="L8<ER A. B16R. B16GE AR16A R.O3V13AV11A V13F+V11F+"
2770 '= エンソウ ブ =
2780 T$="T127":PLAY OFF:U=0:PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
2790 PLAY AO$,BO$,CO$,DO$:FOR I=0 TO 1:PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$(1),F1$
2800 PLAY A2$,A2$,C2$,D2$,E2$,F2$(I):NEXT:GOSUB 2880
2810 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$:PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
2820 PLAY A7$,B7$,C7$,D6$,E7$,F7$:PLAY A8$,B8$,C8$,D6$,E8$,F8$
2830 PLAY A9$,B9$,C9$,D6$,E9$,F9$:PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
2840 FOR I=0 TO 1:PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$(I),F1$
2850 PLAY A2$,A2$,C2$,D2$,E2$,F2$(I):NEXT
2860 ON U+1 GOSUB 2910,2880:U=(U=0)*-1:GOTO 2810
2870 '
2880 FOR I=0 TO 1:PLAY A3$(I),B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
2890 PLAY A4$(I),B4$,C4$,D4$,E4$(I),F4$(I):NEXT:RETURN
2900 '
2910 FOR I=0 TO 1:PLAY AC$(I),B3$,C3$,D3$,EC$(I),FC$(I)
2920 PLAY AD$(I),B4$,C4$,D4$,ED$(I),FD$(I):NEXT:RETURN
2930 '
2940 'キョク ノ ループ カ ヨクワカラナカッタノデ イチオウ コウ シテオキマシタ。
2950 'CD ヲ カシテクレタ BLUE アオヤマ Thank you for lending.
```


★もう少しコーナーを増やして，カラーページを増やしてほしい。そのかわり値段は上げてもかまわない。（東京都江東区・**中嶋貴人 15才**）…**【影**：という意見もある。**編**：値段そのまま，ページ，内容が増えるのが一番なんですけど，広告が入ればねー。**】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

FM TOWNS(F-BASIC 386V1.1L20)用

月風魔伝(げつふうまでん)

エントリー・コード FTM-①

～ゆけ！月風魔伝～

©KONAMI

須百 寿彦

曲の紹介

コナミのファミコン用おもしろソフト,「月風魔伝」より,「ゆけ！月風魔伝」をプログラムしました。

時代劇を思わせる，いかにも「ゆけ！月風魔伝」って感じの曲です。

プログラム

F－BASIC386V 1.1 L20専用になっています。

チャンネルがいくつも余ってしまったのでドラムス，コードなど，いろいろ付け加えてみました。コードのほうは，勉強不足でまだ良くわからず，勝手に合う音を付けた程度です。

今回の目標で，14チャンネルをすべて使いきろう，と，作りはじめたのですが，やはり何でもかんでも鳴らせばいいというわけではなかったようで，結局，今の形になりました。

あちこちに“[，]”とかが，入っていて，ちょっときたなくなってしまいましたが，ただ，パソコンにデータを入力して，鳴らすだけ，というような感じにだけはしたくありませんでしたので，しかたがありませんでした。そのかわり，字下げなどをして見やすくしたつもりです。

また，エコーをかけてあるチャンネルは，打ち込む手間が少しでも省けるようにしてありますので，よく見て，コピーすると楽になると思います。

K＄に入っているシンバルにはディレイを表現してみました。

O＄に入っているストリングスは，オクターブで重ねて，オーケストラ・ヒット風にしてしまいました。

あと，まだやっていますが，デチューンなど標準で付いているコマンドを使っただけなので，とくに書きません。

最後に

結構カッコ良く仕上がったと思いますが，どうでしょうか。選曲のほうも考えましたし。

それから，TOWNSユーザーのみなさん，もっともっとがんばりましょう。すばらしいハードがそろってるんだから。

（まあ，何10万もする物買って音プロやれ！ともいいませんけど)。

参考

- サークル「PICKUP－TOWNS」会誌Vol. 1，Vol. 2
- MRTラジオ「わくわくゲームランド」

GORRY先生より一言

いやはや，なんともゴージャスな音であります。14チャンネルもいっぺんに鳴ると，こういう音になるわけです。

ハードに頼るだけでなく，音量の強弱やパートをつけ足すなどの音楽的なこともよく考えられています。

ただ，もう少し全体的な音量を下げてもいいかなとも思います。編集部のTownsだとインジケータはMAXのままですし，バスドラムなどは弱い気がしますし。

月風魔伝～ゆけ！月風魔伝～のミュージック・プログラム・リスト

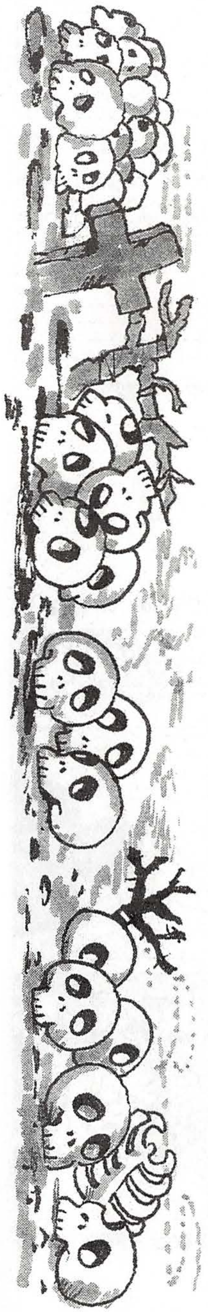
```
10 '-------------------------------------------------
20 '------- 一   月   風   魔   伝   一 -------
30 '------- ～   ゆけ！月風魔伝   ～ -------
40 '------- For F-BASIC386 V1.1L20専用 -------
50 '-------     ( C ) K O N A M I     -------
60 '-------   Programed By S K E M A R O   -------
70 '-------------------------------------------------
80 LOAD@ "Q:\FJ\FM\FM_1.FMB" : LOAD@"Q:\FJ\PCM\RYM_ALLS.PMB"
90 CLS : SCREEN@ 1 : Y1=0 : Y2=65 : G=200 : R=128
100  FOR I=1 TO 32
110   LINE(40,Y1)-(279,Y2),PSET,[G,R,0],B
120   Y1=Y1+1 : Y2=Y2-1 : G=G-4 : R=R+4
130  NEXT
140 Y1=135 : R=255
150  FOR I=1 TO 16
160   LINE(0,Y1)-(319,239),PSET,[0,R,0],BF
170   Y1=Y1+6:R=R-16
180  NEXT
190 SYMBOL(60,15),"月風魔伝",2,2,2,,PASTEL,7,18 : COLOR 2
200 LOCATE 22, 8:PRINT"* ゆ け ！ 月 風 魔 伝 *"
```



評…何人の読者が知ってることか(影)

by 和歌山県那賀郡・酒井くれは

★2月号182ページの前田早識さんって，もしかして早織さんのことじゃないのか？ 影よ，あやまりたまえ！（三重県飯南郡・なんちゅーところにハガキがあるんだ？LVIDASH18才)…【影：くうっ，今まで完璧をほこっていた私に汚点がぁ！編：おってん化粧品。】



```
210 LOCATE 29,10:PRINT"(C) K O N A M I "
220 LOCATE 20,13:PRINT"P r o g r a m e d   B y   S K E M A R O "
230 '--------------------------------------------------------------------
240 'T O W N S  S O U N D  S E T T I N G  P R O G R A M
250 '参考：P I C K U P - T O W N S  V O L . 1 、2 、4
260 '--------------------------------------------------------------------
270 DIM SON%(23)
280 SAD=VARPTR(SON%(0))
290 FOR I=1 TO 2
300     READ NUM
310         FOR ADD=8 TO 33
320             READ DT$
330             POKE SAD+ADD,VAL("&H"+DT$)
340         NEXT ADD
350     VOICE NUM,SON%
360 NEXT I
370 '
380 'SYNTH-1
390 DATA 001,31,71,32,72,12,11,08,08,5F,5F,96,96
400 DATA     00,00,06,06,00,00,00,00,02,02,09,09,24,C2
410 'SYNTH-2
420 DATA 002,31,75,32,72,1A,1D,03,0F,1F,1F,1F,14
430 DATA     00,00,08,0A,00,00,03,0C,02,02,29,09,3C,C2
440 '--------------------------------------------------------------------
450 PLAY OFF:T$="T128L16O4%C"
460 PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
470 '--------------------------------------------------------------------
480 PLAY ,,,,,,,,,,"@2V14O3L16CC"
490 '--------------------------------------------------------------------
500 A$="@ 1V 7L 2O3      A-A]B>C4.[[<A-16>E-16A-AB4.A-16B16>C2"
510 B$="@ 1V 8L 2O3U-35 (A-G-]E]E-[[)2"
520 C$="@ 1V 5L 2  U+35 CD-]<A-]A->[[CD-]A-]>A-<"
530 D$="@ 2V 5   O5     ((%CA-8A->%LA-<%CA-8A->%RA-<)2)4"
540 G$="@10V 9   O2     ((A-8A->A-<)4)4"
550 H$="@ 1V12L 4O1%L3  (EEEE)3EEEE16E16R16E16"
560 I$="@ 1V 8L 4O2     (RDRD)3RDRV14D8D16D16"
570 J$="@ 1V 8L 4O6%R2  (GGGG)3GG [[[[[ (G16]]G16]])4"
580 K$="                C4R2.R2.R8CCC4"
590 O$="@3O5 L 4        [[(A-A-A-A-)3A-A-]] ]]]]L8 %L7A-R %R7BR"
600 PLAY "U+10"+A$,"U+10"+B$,C$,D$,"U-60"+A$,"U-60"+B$,"%L6U+20"+G$,H$,I$,
J$,K$,"V8O4"+O$,"V6O5"+O$,"%R6U-20"+G$
610 '--------------------------------------------------------------------
620 LOOP=0
630 '--------------------------------------------------------------------
640 A$="@2L16O4V13U+35       A-4.>D-<BE4G-4A-4.A->D-E-RERE-8<B8"
650 B$="@2L16O4V 9U-35 A-8&A-4.>D-<BE4G-4A-4.A->D-E-RERE-8<"
660 C$="@2L16O4V 9       D-4.EE-<A-4B4>D-4.D-E-G-8A-8G-8E-8"
670 D$="@1L 1O4V 3       A-G-"
680 E$="@1L 1O4V 2       EE-"
690 F$="@1L 1O4V 2       D-<B"
700 G$="      O3V10      (D-8)D-D-<)4<(B8)BB<)4"
710 H$="                 (EE8E16E16EE)2"
720 I$="                 (RDRD)2"
730 J$="  L16O5V15       (B8GGB8G8)4"
740 K$="      O6         (E[E[E[E[)4O3R2.R8V14CC"
750 K1$="                C4R2.R2.R8CC"
760 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$,K$,"V7","V10",G$
770 '--------------------------------------------------------------------
780 A$="  A-G-A-4[[[A->D-E-RERE-8<B8A-G-A-4]]]A->D-E-RERE-8<B8"
790 B$="B8A-G-A-4[[[A->D-E-RERE-8<B8A-G-A-4]]]A->D-E-RERE-8<"
800 C$="  EE-E4  [[[EA-B8>D-8<B8A-8ED-E4]]]EA-B8>D-8<B8A-8"
810 D$="A-A-2A-4A-4"
820 E$="E E-2E-4E-4"
830 F$=">D-1C2C4C4"
840 G$="(A8>AA<)4(A-8>A-A-<)4"
850 I1$="RDRD RD L16 %L5DD>%R5CC<%CD8DD L4"
860 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I1$,J$,K1$,,,G$
870 '--------------------------------------------------------------------
880 A$="  AA-A4 &A1   G-A-ARA-RG-RA-R"
890 B$="B8AA-A8.&A1]]]G-A-ARA-RG-RA-[[["
900 C$="ED-E8&E4G-8A-8E8G-8E-1"
910 D$="]]A 2.A-4G-2.[A-4["
920 E$="]]G-2.E 4E-2.[E-4["
930 F$="]]D-2.D-4C 2.[C 4["
940 G$=">(G-8)G-G-<)3 E8>EE< (F-8)F-F-<)4<"
950 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$,K$,,,G$
960 '--------------------------------------------------------------------
970 IF LOOP=1 THEN 1110 ELSE 990
980 '--------------------------------------------------------------------
990 A$="   E-4A-8.G-A-4.    E-D-<(A->D-E-G-]E-G-A->D-<])2<"
1000 B$="RE-E-4A-8.G-A-4&A-16E-D-< A->D-E-G-]E-G-A->D-<]A->D-E-G-]E-G-A-<"

1010 C$="<A-4 >E-8.D-E-4.<A-G-    (E-G-A->D-<A->D-E-G-)2<"
1020 D$="L16A-4A-8.G-A-2 O6(A-G-E-<A-])D-<A-G-D-])2"
1030 E$="L16E-4E-8.D-E-2 O6<)D-<A-G-D-]A-G-E-<A-])2"
1040 G$="(A-8)A-A-<)4 (A->D-E-G-E-G-A->D-<)2"
1050 H1$="EE8.E16EE(E16E16R8)4"
1060 I1$="L16 R4D8.DD8DDD8DD (R8DD])4L4[[[["
1070 O$="Q8%C L16 R1)(A-G-E-<A-])D-<A-G-D-])2)"
1080 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,,G$,H1$,I1$,J$,K1$,O$,O$,G$
1090 '--------------------------------------------------------------------
1100 LOOP=1:GOTO 630
1110 '--------------------------------------------------------------------
1120 A$="   E-4A-8.G-A-4.    E-D-<A->D-E-G-]E-G-A->D- E-4<A-8.A-"
1130 B$="E-8E-4A-8.G-A-4&A-16E-D-<A->D-E-G-]E-G-A->D-8E-4<A-8&"
1140 C$="<A-4 >E-8.D-E-4.<A-G-    E-G-A->D-<A->D-E-G-A-4E-8.E-"
1150 D$="L16A-4A-8.G-A-2 O6A-G-E-<A-])D-<A-G-EE-2<"
1160 E$="L16E-4E-8.D-E-2 O6)D-<A-G-D-]A-G-E-<AA-2<"
1170 F$="@1O7V6O3L16R1R2(G-]A->D-]E-)2<[["
1180 G$="(A-8)A-A-<)4 A-8)A-A- D-8)D-D- <E-8)E-E- <<A-8)A-A-<"
1190 H1$="EE8.E16EE(E16E16R8)2E4R8E8"
1200 I1$="L16R4D8.DD8DDD8DD (R8DD])2D4D8.DL4[["
1210 J1$="(B8GGB8GR)2(B8GG)4"
1220 O$="R1)A-G-E-<A-])D-<A-G-EE-2L8"
1230 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H1$,I1$,J1$,K1$,O$,O$,G$
1240 '--------------------------------------------------------------------
1250 A$="   A4.B)D-<B4A8.A-G-8G-A-E2G-8.A-"
1260 B$="A-8A4.B)D-<B4A8.A-G-8G-A-E2G-8&"
1270 C$="E4.E-EE-4D-8.<BA8ABA-2A-8.B>"
1280 D$="O4D-2E-2E2.<B4>"
1290 E$="O5E2G-2A-2.E-4"
1300 F$="A>D-EA>D-<AED-<B>E-G-B>E-<BG-E-<EA->D-EA-ED-<A->D-EA->D-ED-<A-E<"

1310 G$="O2(A8)AA<)2 (B8)BB<)2 >(D-8)D-D-<)3 (A-8)A-A-<"
1320 I1$="RDRD8R16D16RDRD"
1330 J$="(GGB8GGB8)4"
1340 O$="%CQ1]]A2B2)D-1<"
1350 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I1$,J$,K$,O$,O$,G$
1360 '--------------------------------------------------------------------
1370 A$="   A4B8.>D-<B8)D-<BA8.A->D-R]E-ED-8[[[E-ED-8]]D-<D->]E<E>A-<A-"
1380 B$="G-8A4B8.>D-<B8)D-<BA8.A->D-R]E-ED-8[[[E-ED-8]]D-<D->]E<E"
1390 C$="   D-4.E-EE-4D-8.<B>E8G-A-E4.E<E>A-<A->B<B>"
1400 D$="D-2E-2E 1"
1410 E$="E 2G-2A-1"
1420 G$="(A8)AA<)2 (B8)BB<)2 >(D-8)D-D-<)4"
1430 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I1$,J$,K$,O$,O$,G$
1440 '--------------------------------------------------------------------
1450 A$="       >A4A-RG-RA-RD-8E8A-8G-8A-G-ERE-RERD-4D-D-"
1460 B$=">A-<A->A4A-RG-RA-RD-8E8A-8G-8A-G-ERE-RERD-4"
1470 C$="G-4ERE-RER<A-8)D-8E8A8BAA-RG-RA-RE4A-A-"
1480 D$="D 2D-2<A 4B 4>D-2"
1490 E$="G-2E 2 D-4E-4E 2"
1500 F$="(DG-AG-)2(EA->D-<A-)2 A>D-ED- <B>E-G-E- (EA->D-<A-)2<"
1510 G$="(D8)DD<)2 (D-8)D-D-<)2 < A8)AA<B8)BB (D-8)D-D-<)2"
1520 O$="Q3A2A-8]]]%L5 D-%C E [[%R5 A-%C G-4E-4E2"
1530 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I1$,J$,K1$,O$,O$,G$
1540 '--------------------------------------------------------------------
1550 A$="  E-4.E-EG-RA-G-E8G-8 ]<A->D-E-G-[[[)4"
1560 B$="D-E-4.E-EG-RA-G-E8G-8 ]<A->D-E-G-[[[)3<A->D-E-"
1570 C$="  B-4.B-B)D-RE-D-<B8B-8(E-G-A->E-<[[[)4"
1580 D$="E-2. D-4C 1"
1590 E$="C 2.<A 4A-1"
1600 F$="(CE-A-E-)3 <A>E-AE- >A->CA-C<A->CG-C<A->CEC<A->CE-C<<"
1610 G$="(E-8)E-E-<)4 A-8)A-A- <G-8)G-G- <E8)EE <E-8)E-E-<"
1620 I1$="RDRD8.D16RDRD8D16D16"
1630 O$="[[[A-2.A-4]]]]]] ]]]]<A-4[[[A-4[[[)2"
1640 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I1$,J$,K1$,O$,O$,G$
1650 '--------------------------------------------------------------------
1660 GOTO 620
```

★今月からベーマガを買いはじめた（前に友達から借りたことはある）。したがってこれを書くのもはじめてなのだ。あっ，のせてくれーっ！（兵庫県神戸市・YOUCAN14才）…【影：載せてしまったからには毎月買って，このコーナーにハガキをだすことになるぞ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC－8801mkIISR以降(N88－BASIC V2モード)＋サウンドボードII用

ゼリアード

エントリー・コード
88M-①

～オープニング・テーマ～ ©ゲームアーツ

伊賀崎伴彦

内　容

メーカーサイドいわく，アクション・ゲームである，ゲームアーツの『ゼリアード』のオープニングです。

製作背景

当時(1987年代)は，まだFM３声音楽が主流で，PSGが活用された曲は少なかったと思います。

この曲もその一つでしたが，当時としては珍しく，サウンドボードIIに対応していました。

しかし，今から考えると，大変もったいない使われかた(PSGとADPCMは未使用) でした。

そこで，ただリメイクするのではおもしろくないので，ボードIIVer.をノーマル音源用に落としてみることにしました。

プログラム

メイン・ベース・ドラムにFM各1声，サブにPSG３声（うち１声をデチューン)と，今よく使われている音源配分だと思います。

ドラム以外は，原曲に合わせて内蔵音色を使っています。

そして，ポイントは，1080行のDEFSTR文です。

最近，一部では使われているみたいですが，いちいち「$」を打たなくてすみますので，時間とメモリの節約になると思います。

あと，蛇足ながら，1860行のＩ＝のつぎの数から１引いたものがループ回数になっています。

また，原曲はフェードインしますが，BASICでは音がとぎれてきれいに聞こえないので省きました。

最後に

ゲームアーツさん，テグザーに「2」をだしたんですから，シルフィードにもだしてくださいよぉ～。

荒木先生より一言

はっ，なんで俺はこんなところにいるんだ……？この曲はいかにも“何かはじまるぞ”っていう雰囲気がうまくでてますね。サウンドボードIIの使いこなしかたもうまいし。それにしても，最近こういう曲もなかなか聞かなくなりましたね。“穴”を狙うばかりでなくこのくらいの作品がくるといいですね。

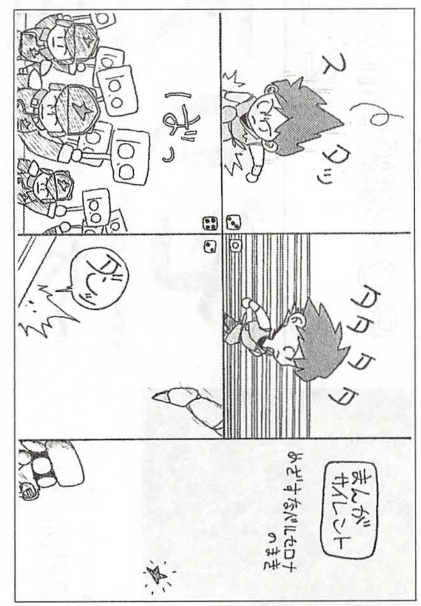
ゼリアード～オープニング・テーマ～のプログラム・リスト

```
1 'save "zeliop.bas
10 REM
20 REM            Zeliard  - ｴｽﾒｻﾝﾃ ﾉ ｶｶﾞﾔｷ -
30 REM          Copyright (C) 1987 by GAME ARTS
40 REM          Programed      1990 by T.Igasaki
50 REM
1000 '
1010  NEW CMD : CMD UNLINK
1020  NEW CMD : CMD STOPM
1030 '
1040  FOR I=0 TO 4 : FOR J=0 TO 9
1050      READ A%(I,J) : NEXT J,I
1060  CMD VOICE ,,A%
1070 '
1080  DEFSTR A-F
1090 '
1100  A0 ="t177v11l08
1110  A1 ="@23o6 rcefg>c4<f16e16
1120  A2 ="o6 g1rf4ga-g4f
1130  A3 ="o6 g4.rcrerd4rfa-b-a-b-
1140  A4 ="o6 g1r4fga-b-a-b-
1150  A5 ="o6 g2>c2<b-2a-4b-4
1160  A6 ="o6l16 g2&g8frffff l08 egefg>c4<f16e16
1170  A7 ="o6l16 g2&g8frffff l08 er4. @32o5v08 e4f4
1180  A8 ="o5 d1.d4e4
1190  A9 ="o5 c2g1e4f4
1200  AA ="o5 d2a2g2c4d4
1210  AB ="o5 f4.ee1e4f4
1220  AF ="o5 c1 r @23o6v11 cefg>c4<f16e16
1230  A. ="o5 c1 r
1240 '
1250  B1 ="@23o5 rg>cdeg4d16c16
1260  B2 ="@30o3 gg>c<ggg16g16>c<g a-a->d-<a-a-a-16a-16>d-<a-
1270  B3 ="o3 gg>c<ggg16g16>c<g e-e-a-e-e-e-16e-16a-e-
1280  B6 ="o3 gg>c<ggg16g16>c<g g @23o6 ecdeg4d16c16
1290  B7 ="o3 gg>c<ggg16g16>c<g gr4.>c4c4
```


★授業中，思わず1人で喜んでしまうとき。たまたま見た腕時計が11時11分11秒だったとき！(東京都港区・バービー太郎17才)……【影：授業がつまんなかったり不得意科目だったりするとよく時計を見ているんだよな。編：それを知っている影さんは？】

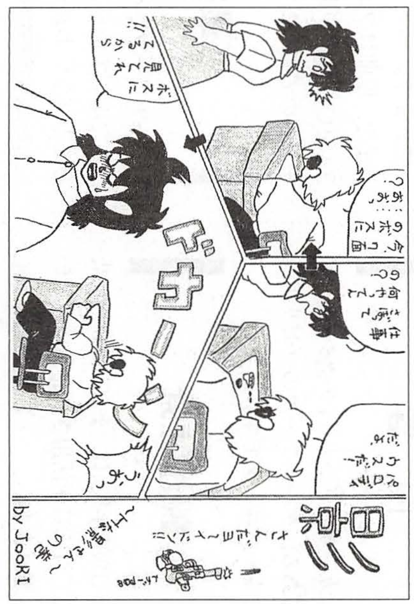
```
1300  B8 ="o4 ddcc<b16b16baa ggaab16b16bgg
1310  B9 ="o4 cc<bba16a16agg ff>eed16d16dcc
1320  BB ="o4 cc<bba16a16agg >ccdde16e16egg
1330  BF ="o4 cc<bba16a16abb >c
1340 '
1350  C1 ="o5 r2..g16g16
1360  C2 ="o4 gg>g4<gg16g16>g16g. <gg>g4<gg16g16>g16g.
1370  C6 ="o4 gg>g4<gg16g16>g16g. gr2.g16g16
1380  C7 ="o4 gg>g4<gg16g16>g16g. g o2v09 g16g16 gg16g16 o5v11 g4g4
1390  C8 ="o4 gg>g4<g16g16g>gg <gg>g4<g16g16g>gg
1400  CF ="o4 gg>g4<g16g16g>gg gr2.g16g16
1410  C. ="o4 gg>g4<g16g16g>gg g
1420 '
1430  D0 ="t177v10l08
1440  D1 ="o4 rega>ce4<a16g16
1450  D2 ="o5l16 ccccc8r8eg>cr<eg>cr d-2<fa->d-r<fa->d-r
1460  D3 ="o5l08 c4.r<gr>cr f4rdfgfg
1470  D4 ="o5 e2.e16g16>c& c2<fgfg
1480  D5 ="o5 e2g2 b-re-ra-re-d16d-16
1490  D6 ="o5l16 c2&c8d-rd-d-d-d- l08 cc<ga>ce4<a16g16
1500  D7 ="o5l16 c2&c8d-rd-d-d-d- l08 cr4.c4d4
1510  D8 ="o4 a1 g2b4>c4
1520  D9 ="o4 g1 >g2c4d4
1530  DA ="o4 a2>f2 e2<a4b4
1540  DB ="o5 d4.cc1 g4a4
1550  DC ="o5 f2..g16>c16 g2<f4g4
1560  DD ="o5 e1 g2c4d4
1570  DF ="o5 d2<g2 c
1580 '
1590  E0 ="t177v08l08
1600  E4 ="o4 e2.g16a16 >g2&gcdcd
1610 '
1620  F0 ="t177v09l08
1630  F2 ="o4l16 ggggg8r8>cegrcegr a-2d-fa-rd-fa-r
1640  F3 ="o4l08 g4.rcrer f4rdfgfg
1650  F4 ="o4 e2.e16g16 >c2&ccdcd
1660  F5 ="o5 c2<g2 b-re-ra-ra-g16f16
1670  F6 ="o4l16 e2&e8a-ra-a-a-a- l08 g>c<ga>ce4<a16g16
1680  F7 ="o4l16 e2&e8a-ra-a-a-a- l08 gr4.g4a4
1690  F8 ="o4 f1. f4g4
1700  F9 ="o4 e1 >e2<g4a4
1710  FA ="o4 f2>d2 c2<f4g4
1720  FB ="o4 a4.aa1 >c4d4
1730  FC ="o4 a2..g16>c16 g2<b4>c4
1740  FD ="o4 g1 >e2<g4a4
1750  FE ="o4 f2>d2 c2<f4e4
1760  FF ="o4 g2f2 e
1770 '
1780  CMD PLAY "y38,197
1790 '
1800  CMD VOICE LFO 4,1,1,1,-8,,4
1810  CMD VOICE LFO 6,1,1,1, 8,,4
1820 '
1830  CMD PLAY A0,A0,A0,D0,E0,F0
1840  CMD PLAY A1,B1,C1,D1,D1,D1
1850 '
1860  FOR I=1 TO 0 STEP -1
1870 '
1880    CMD PLAY A2,B2,C2,D2,D2,F2
1890    CMD PLAY A3,B3,C2,D3,D3,F3
1900    CMD PLAY A4,B2,C2,D4,D4,F4
1910    CMD PLAY A5,B3,C2,D5,D5,F5
1920    CMD PLAY A6,B6,C6,D6,D6,F6
1930    CMD PLAY A2,B2,C2,D2,D2,F2
1940    CMD PLAY A3,B3,C2,D3,D3,F3
1950    CMD PLAY A4,B2,C2,D4,D4,E4
1960    CMD PLAY A5,B3,C2,D5,D5,F5
1970    CMD PLAY A7,B7,C7,D7,D7,F7
1980    CMD PLAY A8,B8,C8,D8,D8,F8
1990    CMD PLAY A9,B9,C8,D9,D9,F9
2000    CMD PLAY AA,B8,C8,DA,DA,FA
2010    CMD PLAY AB,BB,C8,DB,DB,FB
2020    CMD PLAY A8,B8,C8,DC,DC,FC
2030    CMD PLAY A9,B9,C8,DD,DD,FD
2040    CMD PLAY AA,B8,C8,DA,DA,FE
2050     IF I=0 THEN 2080
2060    CMD PLAY AF,BF,CF,DF,DF,FF
2070     GOTO 2100
2080    CMD PLAY A.,BF,C.,DF,DF,FF
2090 '
2100  NEXT
2110 '
2120  DATA 62,15, 2, 1,1000,-50,0,10,0,0
2130  DATA 31,13, 5, 5, 2, 0, 0,15, 2, 0
2140  DATA 31,17,10, 6, 5, 3, 0, 0,-1, 0
2150  DATA 31,17, 4, 6,10, 4, 0, 0,-1, 0
2160  DATA 31,12, 9, 7, 8, 8, 0, 0,-1, 0
```

評…きまったね(編)



by 千葉県流山市・雪洞

評…7面のボスってーと？(編)



by 島根県江津市・JOORI

★おい！1月号の180ページの関門君。あんたが変なことを教えるから，うまく切れなかったじゃないか。ふつうの人は，ちゃんと歯で噛みきっているんだぞ！ねえ影さん。(東京都多摩市・しんと15才)……【影：さてこういう抗議のハガキはいったい何通きたでしょう。】

X1シリーズ+FM音源ボード（要NEW FM音源ドライバー）用

グラディウスIII

~Try to Star~ ©KONAMI

エントリー・コード
X1M-①

たつくん

ごあいさつ

こんにちはたつくんです。さて，このプログラムの内容ですが，みんなもよく知ってる「グラディウスIII」の中から1曲，空中戦2,『Try to Star』を作ってみました。あ，そういえばグラIIIっていままで一度も掲載されてないような気がするんだけど気のせいかなぁ…。

プログラムについて

パートの割りあてですが，ブラス（メロディ&バック）3音，オーケストラ・ヒット&コーラス2音，グロッケン，ベース，ドラムスが各1音です。中間部のブラスですが，メロディ1音とバックのコード2音になってますが，メロディの厚みをだすためにメロディに2音使ってバックには1音コード（コナミ©）を使いました。

コーラスの音色は妥協しちゃいました。でもけっこう雰囲気でてると思いません？もっといい音色が使えるなら変えてみてください。

ひとこと

この曲はグラディウスIIIの曲の中では短いほうで，音数もわりと少ないので作りやすい曲だと思います。というわけで作ってみた曲です。注意した点は「はじめが肝心」ということで，最初のオーケストラ・ヒットでしょうか。全体的に曲の雰囲気をだそうと努力しました。グロッケンは原曲ではほとんどきこえないけど一応入れました。

★参考
○グラディウスIIIのCD
○グラディウスシリーズ楽譜集I

GORRY先生より一言

とくに問題のないデキではあるのですが，反面とくに特徴のないデキでもあります。

もっとも，これはプログラムのせいではなくて曲自体のせいではないかとも思います。曲を聴いたことのない人にグラIIとIIIとサンダークロスの曲をばらばらに聴かせたら，どれがどのゲームの曲だとキチンとわけられると思いますか？

グラディウスIII～Try to Star～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 CLEAR &HED00:DEFINT A-Z:INIT:SCREEN:CLS0:DIM A%(4,10)
110 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
120 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
130 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:D$=USR2(HEX$(I)+"x6q8o4l4p3^20v10s0,0,0,0"):NEXT
140 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
150 FOR T=0 TO10:PRINT "SETTING @";T;:PRINT CHR$(&H1E)
160 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
170 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT
180 '     SNARE DRUM
190 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
200 DATA 31, 18,  1,  7,  1,  0,  0, 11,  0,  1,  0
210 DATA 31, 15, 15,  9, 15,  0,  0, 15,  0,  7,  0
220 DATA 31, 18,  9,  7, 14,  7,  0,  1,  0,  0,  0
230 DATA 31, 14, 14,  9,  5,  0,  0,  0,  0,  7,  0
240 '     BASS DRUM
250 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
260 DATA 31, 24, 20,  0,  7, 15,  0,  1,  7,  2,  0
270 DATA 31, 12, 11,  9,  4,  0,  0,  0,  3,  5,  0
280 DATA 31, 18,  0,  9,  4, 16,  0,  1,  7,  1,  0
290 DATA 31, 12, 11,  9,  4,  0,  0,  0,  3,  5,  0
300 '     TOM TOM
310 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
320 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
330 DATA 31, 18, 18, 15,  4, 15,  0,  0,  0,  0,  0
340 DATA 31, 23,  0,  9, 15,  4,  0,  3,  0,  2,  0
350 DATA 31, 15, 12,  8,  1,  0,  0,  3,  0,  0,  0
360 '     CLASH CYMBAL
370 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
380 DATA 26,  5,  6,  0,  5,  0,  0, 11,  7,  1,  0
390 DATA 16, 10,  4,  5,  4,  5,  0,  7,  0,  2,  0
400 DATA 24, 10,  6,  3,  3,  0,  0,  3,  7,  2,  0
410 DATA 18, 15,  6,  3,  7,  0,  0,  7,  0,  3,  0
420 '     HIHAT CLOSE
430 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
440 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  2,  0
450 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
460 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  1,  0
```


★SFCのゲームの感想をよく聞かれるので，「あきのこないおもしろさだよ」と答えています。（兵庫県明石市・春名義行24才）……【影：なるほど，そーするとFCは冬がこなくて，MDは春がこないと答えているのか。つぐ美：だれもが考えそうな回答ね。影：あらら。】

```
470 DATA 31, 17,  0,  7, 11, 10,  0, 15,  0,  0,  0
480 '    BRASS 1
490 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
500 DATA 28,  8,  0,  8,  1, 26,  0,  1,  0,  0,  0
510 DATA 24,  9,  6,  9,  1, 19,  0,  0,  0,  0,  0
520 DATA 21,  9,  6,  9,  1,  0,  0,  1,  0,  0,  0
530 DATA 27,  8,  6,  9,  2,  0,  0,  1,  0,  0,  0
540 '    OCHESTRA HIT
550 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
560 DATA 14, 13, 11,  6,  4,  0,  0,  2,  7,  0,  0
570 DATA 13, 12, 11,  6,  4,  0,  0,  4,  3,  0,  0
580 DATA 14, 13, 11,  6,  4,  0,  0,  1,  3,  0,  0
590 DATA 13, 12, 11,  6,  4,  0,  0,  2,  7,  0,  0
600 '    CHORUS
610 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
620 DATA 10,  4,  6,  7,  4, 37,  0,  4,  0,  0,  0
630 DATA 12,  4,  6,  7,  4, 50,  0,  1,  0,  0,  0
640 DATA 12,  4,  6,  7,  4, 48,  0,  2,  0,  0,  0
650 DATA 14,  4,  6,  7,  4,  0,  0,  1,  0,  0,  0
660 '    GLOCKEN
670 DATA 36, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
680 DATA 31, 19,  4,  5,  5, 39,  0, 15,  3,  0,  0
690 DATA 24, 17,  8,  5,  0,  8,  1,  1,  3,  0,  0
700 DATA 31, 14,  5,  2,  6, 58,  0,  5,  0,  0,  0
710 DATA 31, 17,  8,  5,  0,  8,  2,  2,  0,  0,  0
720 '    BASS
730 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
740 DATA 31, 18,  0,  6,  2, 26,  0,  7,  0,  0,  0
750 DATA 31, 14,  4,  6,  2, 47,  0,  0,  7,  0,  0
760 DATA 31, 10,  3,  6,  2, 21,  1,  0,  3,  0,  0
770 DATA 31, 10,  3,  6,  2,  0,  1,  0,  0,  0,  0
780 '    BRASS 4TH
790 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
800 DATA 27,  4,  0,  6,  4, 23,  0,  3,  3,  0,  0
810 DATA 27,  4,  0,  6,  4,  6,  0,  3,  7,  0,  0
820 DATA 24,  4,  0,  6,  4, 16,  0,  4,  7,  0,  0
830 DATA 24,  4,  0,  6,  4,  6,  0,  4,  3,  0,  0
840 '
850 A$=USR2("0")
860 DEFSTR A-H
870 DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),F(20),G(20),H(20)
880 '  DRUMS
890 A(0)="V15L8O1^20T230 [0
900 A(1)="|: @1D@4C@0G@4C@1DD@0G@4C@1D@4C@0G@1D@4C@1D@0G:@4C:|G
910 A(2)="    @1D@4C@0G@4C@1DD@0G@4C@1D@4C@0G@1D@4C@1D@0G@4C
920 A(3)="    @1DD@0G@1DD@0G@1D@0G@2L16BBB8GGG8EEE8CCCCL8
930 A(4)="|:4@1D@4C@0G@4C@1DD@0G@4C@1D:@4C@0G@1D@4C@1D@0G@4C:|@0GG@1D@4C@0GGG
940 A(5)="|:3@1D@4C@0G@1D@4C@1D@0G@1D@4CC@0G@1D@4C@1D@0G@4C:|
950 A(6)="    @1DD@0G@1DD@0G@1D@0GG@1DD@3<<<A4>>>L16@2BBGGEEL8 ]
960 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
970 '  BASS
980 B(0)="V13O3L8^20S0,0,0,0@9 [0
990 B(1)="|:4CCCCCCCCC>B-<C4CCC:|
1000 B(2)="|: CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC:CC>B-<CCCCC:|B-AGF4E-D>B-
1010 B(3)="|: AAAAAAAG4GGGGGGF4:FFFFFFG4GGGGGGA:|A-A-<E-4>A-<E->A-B-B-B-<F4>B-<F
>B-< ]
1020 FOR I=0 TO 3:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
1030 '  MELODY
1040 C(0)="V14O5@5L8S200,10,25,72^20 [0 W222
1050 C(1)="|: R4FR4E4.FR4E&E2R4E-R4:D4.E-R4D&D2:|DR>W72B-&B-1<
1060 C(2)="|: EDCG4.F4E4DCRC:DED4.>B-1.&B-<:|G<C>B-4.<C4.D1>CD
1070 C(3)="|: E4.FRGRD&D2CRDR:E4.FRGR<C&C2>BGRD:|E-DCE-4>A-<CE-FE-DF4>B-<DF ]
1080 FOR I=0 TO 3:A$=USR2("3"+C(I)):NEXT
1090 '
1100 C(0)="V11O5@5L8S0,0,0,0^0  R8 [0
1110 C(2)="|: EDCG4.F4E4DCRC:DED4.>B-1.&B-<:|G<C>B-4.<C4.D1>C
1120 C(3)="|: A4.GRARG&G2FRGR:A4.GRARG&G2GDR4:|A-4.B-4.<C4>B-4.<C4.D4> R8 ]
1130 FOR I=0 TO 3:A$=USR2("4"+C(I)):NEXT
1140 '  BRASS 2
1150 E(0)="V12O5L8@5S0,0,0,0 [0
1160 E(1)="|: R4CR4C4.CR4C&C2>R4B-R4:B-4.B-R4B-&B-2<:|B-RF&F1 O4L1@10
1170 E(2)="|: C&C>B-&B-<:|L8@5O6
1180 E(3)="|: C4.>BR<C>RB&B2:ARBR<:|BGR4<
1190 E(4)="   C4.>BR<C>RB&B2ARBR<C4.D4.E-4D4.E-4.F4 O5]
1200 FOR I=0 TO 4:A$=USR2("5"+E(I)):NEXT
1210 '  GLOCKEN
1220 F(0)="@8V10L8O4^20S0,0,0,0 [0
1230 F(1)="|:G<CE>G<CF>G<CE>G<CF>G<CE>GFB-<D>FB-<E->FB-:<D>FB-<E->FB-<D>F:|
1240 F(2)="L32|:3D#EFF#GG#A:A#B<CC#D:|B L16O5
1250 F(3)="|:8CEG<C>:|>|:4B-<DFB->:|>B-<DFB-DFB-<D>FB-<DF>B-<DFB-
1260 F(4)="|:8CEG<C>:||:8EG<CE>:|L8
1270 F(5)="|:ACEA4CEG4>B<DG4>B<D:F4>A<CF4>A<CG4>B<DG4>B<DG:|
1280 F(6)="F>A-E-CA-4>L16A-<CE-A-<CE->L8B-FDB-4L16>B-<DFB-<DF> L8]
1290 FOR I=0 TO 6:A$=USR2("6"+F(I)):NEXT
1300 '  O.HIT & CHORUS
1310 G(0)="L8O5@6^48S0,0,0,0 [0V13
1320 G(1)="|:R4FR4E4.FR4E&E2R4E-R4:D4.E-R4D&D2:|DR>B-&B-1 L1O5@7
1330 G(2)="V12|:C&C>B-&B-<:|
1340 G(3)=">A2..GFGAG&G8A-4.A-4.A-4B-4.B-4.B-4 Y230,15Y238,15Y246,15Y254,15 O5@6
L8 ]
1350 FOR I=0 TO 3:A$=USR2("7"+G(I)):NEXT
1360 '
1370 G(0)="L8O4@6^32S0,0,0,0 [0V13
1380 G(2)="V13>|:G&GF&F:|
1390 G(3)="E2..DCDED&D8E-4.E-4.E-4F4.F4.F4 Y231,15Y239,15Y247,15Y255,15 O4@6L8 ]
1400 FOR I=0 TO 3:A$=USR2("8"+G(I)):NEXT
1410 '-----------------------------------------------------------------------
1420 A$=USR4("P11111111")
```


★花王の体験ディスクのゲーム「ルート246……」はすごい。あれで1,000円は安い。98をこわした影さんも挑戦するべし。(茨城県土浦市・平井敏一15才)……【影：ルート246は，うーんと？いくつだろう？Dr.D：高校のときにちゃんと勉強しなかったからこうなるんじゃ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2＋(要FM PAC)用

F-ZERO（エフゼロ）

～MUTE CITY 1～

©任天堂

荒木　潤

どうもみなさん，こんにちは。もうボクは逃げも隠れもいたしません。公約どおりのF-ZEROです。

いま，F-ZEROが熱い!!

現在編集部にスーパーファミコンが1台ありまして，みんなでF-ZEROに燃えています。これがまた非常に熱い!!　くわしくは先月号のホンキ・ホンネのページを見ていただければおわかりでしょう。……ねっ，このくらい熱いんですよ。

で，かんじんのボクはといえば……う～ん，あんなスピード，ボクにとっては無縁の世界……というわけで2分15～6秒台をうろちょろしています。トホホォ。

恐るべし，スーパーファミコンの威力

もちろん，気になるBGMのほうもばっちりチェックしてみたのですが，これが，思っていたよりはさっぱりしたおとなしい音楽だな，という感じを受けました。

PSG3音から8音に増えたからいまどきの流行り（はやり）に合わせてバンバン音を重ねたハデハデ・サウンドでくるかと思っていたらそうでもなくって，基本的な部分を重視した仕上がりになっているんです。

まぁ，でもそのおかげでBGMがゲームの雰囲気をぶちこわすことなく，しっくりとかみ合っています。それでも新しく加わったサンプリング機能などをしっかり使いこなしているのはさすがだと思いましたね（とくにドラムスと風の音がかっこいいの!!）。

今回は基本的にプログラムを組んだので何もむずかしいことはないでしょう。プログラムも短いし，打ち込むのも楽だよネ。

近況報告PartⅡ

①　先月号の付録に「GM楽譜集」がつきましたけど……やですよボクは，また投稿が「トライゴンばっかり」とか「ロックマン3ばっかり」ってのは。

②　花王のフロッピーのオマケについている「ルート246殺人案内」を買ったのでゆっくり解こうと思います。あれ？「○れのちおおさわぎ」や「SL○PE」はどうしたんだ？（これじゃ伏せ字になってない!!）

③　12/26に延期になった某アニメのCDを買いにいきました。「B2版ポスター手違いで入ってません」といわれてショックを受けてしまいました（2日後にもらったからいーですけどね）。

④　岐阜県の大矢由比ちゃん，クリスマス・プレゼントどうもありがとう!!

余談ですが

ボクのナディア好きは編集部でも一部では有名ですが，ナディアと同じくらいボクが好きなのが（笑）チョコレートなんです。昔はよく「チョコレートをおかずにしてご飯を3杯食べる競争」をふっかけて回ったものですが（ドリンクは当然はちみつレモンね）。

……うーん，この際はっきり言ってしまおう!!　時期が時期ですし，ぜひバレンタインのチョコレートを送ってきてくださいね，女性読者のみなさん（男性読者だったらたいへんだっつーの）。

それではまた来月まで。

夢は毎日茶碗にチョコレートを盛ってくれる美人のお嫁さんをもらうことさっ!!　の荒木　潤でした。

F-ZERO～MUTE CITY1～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 'csave"F-ZERO
20 '
30 'F-ZERO -MUTE CITY I
40 '   (c) nintendo
50 '
60 ' PROGRAMMED BY 荒木 潤
70 '
80 '
90 '今回は原稿に要らん事を書きすぎてしまった・・・　後が怖い。
100 '
110 CLEAR2000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
120 T$="T196
130 DIM A%(15)
140 FOR I=0 TO 15:READ A$
150 A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
```

★高校入試まであと2週間。「ダイナソア」が僕を呼んでいる。日本ファルコムのバカヤロー！（愛知県豊田市・山岸洋介15才）……【影：いやね，このあいだダイナソア・ギャグをいったら，つめたい目で見られてね。編：どんな？影：ヒースとワッツで……。】

```
160 _VOICECOPY(A%,@63)
170 DATA 0000,0000,0000,0000
180 DATA 000F,001F,0000,0000
190 DATA 1E01,02D6,0000,0000
200 DATA 0001,11FD,0000,0000
210 '
220 POKE &HFA5C,6
230 POKE &HFA6C,6
240 '
250 '
260 A0$="@605V9 L8Q7 CCCCCCCC CCCCCCCE- E-E-E-E-E-E-E-C CCCCCCCC @63V15
270 A3$="O6Q8L4F&F8E-&E-8DC&C8D&D8E-F&F8E-&E-8DC2RC16D16E-16F16
280 A4$="G&G8F&F8B-A-&A-8G&G8FG&G8F&F8E-D&D8C&C8<B-
290 A5$="L8A4RR8GAB->C4RR8<GAB->D4RR8<AB->DE-4RR8<B->DE-
300 A6$="F4RR8<<G+>C+D+F4RR8C+FG+>C+4RR8<FG+>C+F4RR8<G+>C+F
310 A7$="F+&F+16F&F16D+C+&C+16<B&B16>C+<A+&A+16G+&G+16F+F&F16D+&D+16C+D+&D+16F&F16F+D+&D+16F&F16B>D+1 R2 L12F+ED+C+<BA
320 '
330 B0$="@1203V14L8 C1F1E-1F2&FD4D-
340 B1$="C1F1<B-1>C2&CCC<B->
350 B$="CCCCCD<B-G4GGG GGGG>
360 B3$=B$+B$
370 B$="C+C+C+C+C+D+<B-G+4G+G+G+G+G+G+G+>
380 B4$=B$+B$
390 B$="CCCCCD<B-GGGGG GGGG>
400 B5$=B$+B$
410 B6$="C+C+C+C+C+D+<B-G+B >C+C+C+C+D+<B-G+ B >C+C+C+C+D+<B-G+B >C+C+C+C+D+<B-G+
420 B7$="D-D-D-D-E-E-E-E-A+A+A+A+A+A+A+A+ >D+D+D+D+<A+A+A+A+ D+D+D+D+ D+D+D+D+ D+D+D+D+ EEEE
430 '
440 C0$="@3303V13L8 C1F1E-1F2&FD4D-
450 '
460 D0$="@3303V11L8R8  C1F1E-1F2&FD4
470 D1$="D-C1F1<B-1>C2&CCC
480 '
490 E0$="@6 O5V9 L8Q7 E-E-E-E-E-E-E-F FFFFFFFG GGGGGGGF FFFFFFFF
500 E3$="O5V10L4Q7 B-&B-8B-&B-8B-B-&B-8B-&B-8B->C&C8C&C8C<B-2R Q6>C16D16E-16F16 Q7
510 E4$="E-&E-8D&D8GF&F8E-&E-8DE-&E-8D&D8<B-B-&B-8G&G8G
520 E$="L8RGA&A4RRB->C&C4R<
530 E5$=E$+E$
540 E$="L8RFG+&G+4RRG+>C+&C+4R<
550 E6$=E$+E$+"@605V12
560 E7$="L16D+&D+8C+&C+8<B8F+&F+8F+&F+8F+8F+&F+8D+&D+8C+8<B&B8A+&A+8G+8A+&A+8B&B8>C+8<A+&A+8>C&C8F8A+1 R2 L12>C+<BA+G+F+
F
570 'E7$="L16D+&D+8C+&C+8<B8A+&A+8A+&A+8A+8F+&F+8D+&D+8C+8<B&B8A+&A+8G+8A+&A+8B&B8>C+8<A+&A+8>C&C8F8A+1 R2 L12>C+<BA+G+F
+F
580 'goto 10000
590 F0$="@6 O5V9 L8Q7 GGGGGGGA AAAAAAAB- B-B-B-B-B-B-B-A AAAAAAAA
600 F1$="B-B-B-B-B-B-B-A AAAAAAAB- B-B-B-B-B-B-B-A AAAAAAAA
610 F3$="O5V10L4Q7 G&G8G&G8GG&G8G&G8GG&G8B-&B-8GG2R Q6G16A16B-16>C16<Q7
620 F4$="B-&B-8A-&A-8>E-C+&C+8<B-&B-8A-B-&B-8A-&A-8GG&G8E-&E-8E-
630 F$="L8RE-F&F4RRGA&A4R
640 F5$=F$+F$
650 F$="L8RC+F&F4RRFG+&G+4R
660 F6$=F$+F$+"@307V8
670 '
680 G0$="V15 Y24,100 Y23,0
690 G$="B4SM4B4SM4B4SM4R8B8SM8B8
700 G3$=G$+G$
710 G$="B4SM4R8B8SM8B8
720 G4$=G$+G$ +G$+G$
730 G7$=G4$+"B4SM4B8M8M8M8
740 '
750 J0$="SM4000 L4
760 'J0$="SM1400 L4
770 J3$="RCRCRCRC RCRCRCRC
780 J7$=J3$+"RC
790 CO=1
800 SOUND7,156:SOUND6,31
810 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
820 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,H0$,I0$,J0$
830 PLAY#2,A0$,B1$,B1$,D1$,E0$,F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
840 CO=CO-1:IF CO THEN 820
850 FOR I=0 TO 0
860 PLAY#2,A3$,B3$,"@24V9 "+A3$,B3$,E3$,F3$,G3$,H3$,I3$,J3$
870 PLAY#2,A4$,B4$,A4$,B4$,E4$,F4$,G3$,H4$,I4$,J3$
880 NEXT
890 PLAY#2,A5$,B5$,A5$,B5$,E5$,F5$,G4$,H5$,I5$,J3$
900 PLAY#2,A6$,B6$,A6$,B6$,E6$,F6$,G4$,H6$,I6$,J3$
910 PLAY#2,A7$,B7$,A7$,B7$,E7$,E7$,G7$,H7$,I7$,J7$
920 CO=1:GOTO 820
930 ' ちなみに「元気のない機種」というのはＭＳＸの事ではないので
940 ' 安心して下さい。
```


★この間，私が勉強の話をしたら友人が「悪寒が走る」と言ったので，私は「お棺が走る」だなんて変なことを言う友人だなぁと思いました。(新潟市・AMT深月14才♡)……【つぐ美：お棺が走るなんておっカンなーい。影：ちと苦しいかな。編：お畑！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000版NAGDRV用(1990年12月号発表)(内蔵音源バージョン)

空　牙

エントリー・コード
X6M-①

~VAPOR TRAIL~ ©データイースト

KENICHI. O

こんにちは

またの名を「てれぱす。」っていう永田先生と同じPEKINGに加入している者です。NAGDRVが成長していく課程を見てきたわけですが，協力できなくてほんとうにごめんなさいです。

CM-64ってね

えーと，CM－64を買ってきたとき，すぐに早く音が聴きたくて，とりあえずV－50につないで鳴らしてみたのです。

「う～～む。これがCM－64の音かぁ…」って感激したのもつかの間。V－50では音色番号の00～99までしか指定できないのであった。いろいろためしたところ，そんなめんどうなことをしなくても，私にはX68Kという強い味方がいるではないか！NAGDRVはあるし，メモリも十分すぎるほどある。もうなにもいらない！

ところで……

Nagdrvってすごくいいんだけど，やっぱしデバッガーほしいですよね。指定したチャンネルのMMLを表示しながらどこを演奏しているか一目でわかるようなの。こんなのあるとすごく便利だと思うんだけど，やっぱり難しいんでしょうね。最近常駐型のセレクタに挑戦していますが，つい先日rteだけのものを常駐させることに成功しました。

う～む。ダラダラ書いていてもしょうがないので，このへんで終わりにしておきます。今回は良い曲に恵まれたのですが，次作はなににしようかと考えています。みなさんもがんばってください。

「空牙」～VAPOR TRAILのプログラム・リスト

```
* ***********************************************************************
**
*
*                「空牙」～  V A P O R   T R A I L  ～
*
*                 Original (C)1990 DATA EAST CORP.
*                 Program by KENICHI.O / 1990
*
*                 ---- version OPM only -----
*
* ***********************************************************************
**

#title          「空牙」～ V A P O R  T R A I L ～ OPM only ver. ～
#composer        DATA EAST SOUND TEAM
#programmer      てれぱす。
#volume-sens     3                  * '(' 又は ')' で変化する度合い。
#base-count      96

#octave-x-mode   0                  * オクターブ  '>' = 上げる / '<' = 下げる
#volume-x-mode   0                  * ボリューム  ')' = 上げる / '(' = 下げる
#opm-v-mode      1                  * ボリューム  'v' = 0 ～ 127
#q-mode          0                  * 発生率      'q' = 0 ～ 8

* ----------------------------------------------- 音色定義
*
*  エレキ ギター 1                    イントロに使っている      ch.3 / ch.1
*
VS 000={31, 21,  1,  0,  3, 20,  0,  2,  3,  0
        28, 22,  1,  0,  3, 30,  0,  2,  1,  0
        31,  1,  1,  0,  1, 10,  1,  2,  0,  0
        26,  8,  8,  5, 15,  0,  0,  2,  2,  0
         2,  7, 15,  0}
*
*  ディストーション ギター 1          全般を通して              ch.4
*
VS 001={26, 31,  0,  0,  0, 20,  0,  2,  1,  0
        29, 13, 25,  0,  3, 40,  0,  1,  3,  0
        28, 31,  0,  0,  0, 10,  0,  1,  2,  0
        31,  5,  0,  7,  8,  0,  0,  2,  0,  0
         2,  6, 15,  0}
*
*  ディストーション ギター 2          全般を通して              ch.1 / ch.2 / ch.3 ch.5
/ ch.6
*
VS 002={26,  8,  0,  0,  8, 20,  0,  2,  1,  0
        28, 23, 25,  0,  3, 40,  0,  1,  2,  0
        31,  1,  1,  0,  1, 10,  0,  3,  0,  0
        28,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  3,  0
         2,  6, 15,  0}
*
*  エレクトリック ベース 1                                      ch.7
*
VS 003={26,  8,  0,  0,  2, 33,  0,  0,  0,  0
        27, 16,  3,  0,  3, 50,  0,  7,  7,  0
        30,  8,  4,  0,  1, 23,  1,  0,  3,  0
        28, 10,  3,  6,  2,  0,  1,  1,  0,  0
         0,  1, 15,  0}
*
*  ハイハット クローズ                                          ch.8
*
VS 004={28,  4,  3,  2,  3,  0,  0, 14,  3,  1
        27, 15,  3,  2,  7, 25,  0,  6,  7,  1
        29, 22,  0, 10, 15, 25,  0,  7,  0,  2
        30, 19, 21, 13,  3,  0,  0,  2,  0,  0
         3,  7, 15,  3}
*
*  ハイハット オープン                                          ch.8
*
VS 005={31,  1,  1,  0, 12, 10,  0,  3,  3,  2
        20, 13,  5,  3,  3,  3,  1,  3,  0,  0
```

★問題です。岩手県にできる「岩手めんこいTV」のキャラクターとなっている動物はなんでしょう①うま②かば③KAGE わかった人はOFまで。どうもしつれいしました。(岩手県盛岡市・**どっかのおやじ14才**)……**【影：答えは④番のつぐ美さんかな？】**

```
        31, 23,  2,  0,  1,  0,  0,  8,  7,  0
        18, 10,  7,  4,  4,  7,  1,  2,  0,  1
         4,  6, 15,  0}
*
*   ﾊﾞｽ ﾄﾞﾗﾑ 1                                     ch.8
*
VS 006={27, 27,  0,  0, 15, 20,  0,  2,  0,  0
        29, 28,  1,  0, 15, 36,  0, 10,  0,  1
        30, 15,  0,  0, 15, 10,  0,  0,  0,  1
        31, 16,  0, 15, 15,  0,  0,  2,  0,  0
         2,  0, 15,  2}
*
*   ｽﾈｱ ﾄﾞﾗﾑ 1                                     ch.8
*
VS 007={22,  0,  0,  0,  0,  5,  0,  1,  3,  1
        26, 14, 12,  5,  8,  0,  0,  0,  0,  0
        28, 23,  1,  0,  1,  0,  0,  0,  1,  2
        30, 16, 18,  6,  3,  0,  0,  1,  0,  0
         4,  6, 15,  0}
*
*   ﾀﾑﾀﾑ                                           ch.8
*
VS 008={26, 20, 23,  0, 15, 18,  0,  3,  1,  0
        30, 23,  1,  0,  3, 20,  0,  4,  0,  0
        28, 18, 16,  0,  8, 10,  0,  0,  0,  0
        31, 16, 18, 15, 14,  0,  1,  1,  0,  0
         3,  7, 15,  0}
* ------------------------------------------------- * MML

00 t200 CHF1 MM0 D-3 V123 l8             * melody 1
01      CHF2 MM0 D00 V120 l8             * melody 2
02      CHF3 MM0 D03 V120 l8             * melody 3
03      CHF4 MM0 D05 V123 l8             * chord 1
04      CHF5 MM0 D07 V122 l8             * chord 2
05      CHF6 MM0 D-5 V122 l8             * chord 3
06      CHF7 MM0 D-7 V126 l8             * bass
07      CHF8 MM0 D00 V127 l8             * drums.

* ------------------------------------------------- いわゆるリードギター

00 v110 p1 @000 o3 r8 [e<eab>e<eabegabgae/g>]
00 L p3 @001 v123 o5 M8,7,32 d32%&e8&e16.&e2.&e1&e1 ( <r4b8r8be4. r1 r1 r1 r1
00 )  M16,8,16[a32%&b8&b16.&b2.& b4eeg>dr8<b& b2&b>e<ba& a1
00              a32%&b8&b16.&b2.& b4eeg>dr8<b& b2&b>def+&f+1<]
00  > [ e1<b4.>d4.e4 c+4.<a4.b4&b1 ] [ b>c<bar4 a16%&b8. r4b>c<bar4]>
00 d16%&e2&e4&e8. e16%&f+2&f+4&f+8. f+16%&g2&g4&g8. g16&a2&a4&a8.
00 r1r1r1r1 r1r1r2r4d16%&e-8.&e-1
00 ddccr4<gg>r2d6d6c6 cc<b-b-r4ff r2b-6b-6>c6 ddccr4<aa>r2c6c6d6
00 cc<b-b-r4 >d16%&e-8.&e-1

* ------------------------------------------------- guitar melody 2

01 r1 r1 r1 r1
01 L p3 @001 o4 v120 a32%&b8&b16.&b2.&b1&b1 )) r4g8r8gr4. r1 r1 r1 r1> ((
01 [ c32%&d8&d16.&d2.& d4<ggb>f+r8e& e2&eged& d1
01   c32%&d8&d16.&d2.& d4<ggb>f+r8e& e2&ef+ga& a1 >] <<
01 )) [ b1g4.b4.>c+4<a4.e4.g4&g1 ] (( [ r2.  b16&b8.  r1 ]
01 e16&e2&e4&e8. f+16&f+2&f+4&f+8. g16&g2&g4&g8. a16&a2&a4&a8.
01 r1r1r1r1 r1r1r2r4a16%&b-8.&b-1
01 b-b-aar4dd r2b-6b-6a6aaggr4cc r2g6g6a6 b-b-aar4ff r2a6a6b-6
01 aaggr4a16%&b-8.&b-1

* ------------------------------------------------- sub melody

02 v120 @000 o3 q6 [e<eab>e<eab egabgaeg>]
02 L p3 @000 o3 v120 [e<eab>e<eab egabgaeg> e<eab>e<eab egabgaeg>]
02 r8p1 @001 o4 v120 q8 [a32%&b8&b16.&b2.& b4eeg>dr8<b& b2&b>e<ba& a1
02                a32%&b8&b16.&b2.& b4eeg>dr8<b& b2&b>def+&f+1<]
02    > [ e1<b4.>d4.e4 c+4.<a4.b4&b1 ] [ b>c<bar4 a16%&b8. r4b>c<bar4]>
02 d16%&e2&e4&e8. e16%&f+2&f+4&f+8. f+16%&g2&g4&g8. g16&a2&a4&a8.
02 r1r1r1r1 r1r1r2r4d16%&e-8.&e-1
02 ddccr4<gg>r2d6d6c6 cc<b-b-r4ff r2b-6b-6>c6 ddccr4<aa>r2c6c6d6
02 cc<b-b-r4 >d16%&e16&e-1
```

```
* ------------------------------------------------- backing 1 いわゆるサイドギ
ター

03 v114 @002 o1 r1 r1 r2.ee r1
03 L o1 [e&eeeeee&e eeee4d4/c&cccccc&c ccccd4d4] c&cccccc&c ccccf+4d+4
03 [e2r8dr8e r8e4.&e4.c& cccccccd& ddddddd
03  eeeeeeee& eeeeeeec& cccccccd& dddddddd]
03 <[ g1 g1 a4.a4.g4&gggggggg ] aaaaaa>f+4< aaaaaaaa
03  bbbbbb>f+4<bbbbbbbb > c1 d1 e-1 f1
03 [ ggffr4gg r2g6g6f6 ffe-e-r4ff r2e-6e-6f6
03  ggffr4ff r2f6f6g6 ffe-e-r4e-4&e-e-e-e-e-e-e-e- ]

* ------------------------------------------------- backing 2

04 v120 @001 o3 p3 r1 r1 r2.ee r1
04 L o3 p3 [e&eeeeee&e eeee4d4/c&cccccc&c ccccd4d4] c&cccccc&c ccccf+4d+4
04 [e2r8dr8e r8e4.&e4.c& cccccccd& ddddddd
04  eeeeeeee& eeeeeeec& cccccccd& dddddddd]
04 [ g1 g1 a4.a4.g4&gggggggg ] aaaaaa>f+4< aaaaaaaa
04  bbbbbb>f+4< bbbbbbbb > c1 d1 e-1 f1
04 [ ggffr4gg r2g6g6f6 ffe-e-r4ff r2e-6e-6f6
04  ggffr4ff r2f6f6g6 ffe-e-r4e-4&e-e-e-e-e-e-e-e- ]

* ------------------------------------------------- backing 3

05 MSx,"@005o3e"               * こんなところに突然オープンハイハット？
05 v120 @001 o3 p3 r1 r1 r2.aa (30 [x32)x32)x32)x32)]8 v120
05 L @001 o3 [g&gggggg&g ggggg4f+4 / e&eeeeee&e eeeef+4f+4] e&eeeeee&e eeeed+4f+
4
05 [g2r8f+r8g r8g4.&g4.e& eeeeeeef+& f+f+f+f+f+f+f+f+
05 gggggggg& gggggggе& eeeeeeef+& f+f+f+f+f+f+f+f+]
05 [ b1 b1 c+4.c+4.b4&bbbbbbbb ] eeeeeeb4 eeeeeeee
05  f+f+f+f+f+f+b4f+f+f+f+f+f+f+f+ e1 f+1 g1 a1
05 [ bbaar4bb r2b6b6a6 aaggr4aa r2g6g6a6
05 bbaar4aa r2a6a6b6 aaggr4g4&gggggggg ]

* ------------------------------------------------- bass

06 v120 @003 o3 r1 r1 r2.ee r2.e8%&b0&b8%&e0
06 L o3 [e4eeeeeeeeeeeedd/ccccccccccccdddd] ccccccc>c&c<bgc<b4>d4
06 [e2r8>dr8e r8<e4.&e4.c& cccccccd& ddddddd
06 eeeeeeee& eeeeeeec& cccccccd&dddddddd]
06 <g2.>d4g1<g4.g4.g4&g>dddddddg1<g1 >a4.d4.<g4&gggggggg
06 aaaaaaaa aaaaaaaa bbbbbbbb bbbbbbbb >
06 cccc&cccc dddd&dddd e-e-e-e-&e-e-e-e- ffff&fe-f4<
06 >[ ggffr4gg r2g6g6f6 ffe-e-r4ff r2e-6e-6f6
06 ggffr4ff r2f6f6g6 ffe-e-r4e-4&e-e-e-e-e-e-ff ]

* ------------------------------------------------- drums

07 MSh,"q8@006p3o0a"    * bass drum                 * 意味のない割り当て
07 MSi,"q6@007p3o3g"    * snare                     * でごめんなさい。
07 MSj,"q8@008p2o2a"    * hi  TOM
07 MSm,"q8@008p3o2f"    * mid TOM
07 MSs,"q8@008p1o2c"    * low TOM
07 MSu,"q8@004p3o2a"    * H.H close
07 MSx,"q8@005p2o3e"    * H.H open

07 r1 r1 r2.hh r2r8hi4
07 L [ x4uuhhuu huiuhhiu / x4uuhhuu huiuhhiu ] x4uuhhuu huiujl6jl6misl6sl6
07 [ x2r8ir8i r8x4.jmix uhiuhuih uuiuhhiu huiuhhiu huiuhhih uuiuhhih uuiuhhiu ]
07 l16 x8uuu8uuu8uuu8uu u8uuu8uuu8uuu8uu x8uuu8xuu8uux4 r8i8i8i8i8i8i8ss
07     x8uuu8uuu8uuu8uu u8uuu8uuu8uuu8uu x8uuu8xuu8uux4 r8i8i8i8i8i8iiii
07 l8  x4iuhux4 huiuhuiu huuuhux4 huiuhuiu [ xuiuhuiu ]3 x4iujl6jl6jl6jl6ml6ml6m
l6ml6
07     x4ihx4hhr4i4i6i6i6 [ hiihr4hh r4i4i6i6i6 ] hiihr8r24h24h24x4 r8iiiiiii
07   [ x4iuhhiu huiuhuiu huiuuh24h24h24x4 huiuhl6il6ihl6il6il6il6 ]

* ----------------------------------------------------------------------------
--
```


★ボクの友人は90年８月号までベーマガを買っていた。しかし，このごろちっとも買っていない。影さん何とかいってやってください。
(東京都小金井市Ｙ.Ｓ君13才)……**【編集長：どうして買わなくなったのかぜひ知りたい。理由を書いて手紙で送ってね。】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000版NAGDRV用(1990年12月号発表)(要MT-32系MIDI音源)

TRIGON

エントリー・コード
X6M-②

~Strudy Wings~ ©KONAMI

M. H

内容

コナミのトライゴンより，「Strudy Wings」です。

この曲の楽譜が2月号に掲載されたのでプログラムした人もいるかと思いますが，これは自信作ですのでぜひ入力してみてください。

プログラムについて

パート構成はFM音源でメロディーとベース，MIDI音源でサブ・メロディーとコーラス，そして，ドラムです。ベースの音色は永田さんの「バーニングフォース」を参考にさせてもらいました。

それから，メロディーにはFM音源を5パートも使っています。原音はあまり派手ではありませんが，このプログラムではデチューンをかけ左右に音をふったりしています。リバーブの効果がでたと思うのですがどうでしょうか。

MIDI音源のほうでは，スネアドラムを普通の音にリズムパートのではないシンバルの音を重ねて出しています。

また,ドラムパート以外は,打ち込みやすいように転調させ（フラットが消える）トランスポーズ機能を使い原曲の調に戻しています(こんなことをしたのはベーマガではじめてではないでしょうか)。

最終的に，トラック数も多くプログラムが長くなってしまいましたが，リマーク文にも書いたように全く同じところがあるのでエディタのコピー機能をうまく使えば簡単に打込めると思います。がんばりましょう。

最後に

内容のところで自信作と書きはしましたが，独りよがりではないかと心配です。ですから，GORRY先生あるいは永田先生，細かいところでもかまいませんので批評の言葉をお願いします。

●参考にしたもの

・コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol. 2(キングレコード)
・ベーマガ1990年12月号「バーニングフォース」(永田英哉)
・ベーマガ1991年2月号付録の楽譜

『TRIGON』～Strudy Wings～のプログラム・リスト

```
*==============================================================
*
*                    T R I G O N
*
*             -- S t u r d y   W i n g s --
*
*                ( 3 & 4 s t . B G M )
*
*==============================================================
#title          Sturdy Wings (from TRIGON)
#composer        K E N  (KONAMI)
#programmer     M.H
#midi-module    MT-32

#octave-x-mode  TRUE
#tempo-mode     TRUE
#midi-tie-mode  TRUE
*--------------------------------------------------------------
*          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2          Main
VS 000={ 26,  4,  0,  8,  4, 24,  0,  1,  2,  0
         26,  4,  0,  8,  5, 23,  0,  1,  0,  0
         26,  4,  0,  8,  4, 30,  0,  2,  5,  0
         26,  4,  0,  8,  2,  0,  0,  1,  1,  0
*       CON FBL  SM VOL
          2,  3, 15,  0}

*          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2          Bass 1
VS 001={ 31, 15, 28,  5,  2, 30,  3, 15,  2,  0
         31, 11, 15,  4,  5, 40,  1,  4,  2,  0
         31,  8,  4,  5,  3, 22,  1,  0,  2,  0
         31, 10,  9,  7, 15,  0,  0,  0,  2,  0
*       CON FBL  SM VOL
          0,  4, 15,  1}

*          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2          Bass 2
VS 002={ 31, 10,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  7,  0
         21,  8,  8,  7,  5, 23,  3,  6,  7,  2
         31,  7,  6,  7,  2, 37,  0,  0,  3,  0
         31,  8,  7,  7,  5,  0,  0,  1,  7,  0
*       CON FBL  SM VOL
          2,  7, 15,  0}
*--------------------------------------------------------------
00      t175
00      CH01 E:RA
00      E:EM1 E:EL4 E:ET5 E:MT$40 E:PD"Sturdy Wings  by M.H"

01      CHF1 @0 v15 l12 D-1
02      CHF2 @0 v15 l12 D01   r32
03      CHF3 @0 v12 l12 D-7   r16..  p1
04      CHF4 @0 v11 l12 D07   r8r32. p2
05      CHF5 @0 v09 l12 D-12  r4r32.
06      CHF6 @2 v14 l12 D00
07      CHF7 @1 v14 l12 D05

08      CH02 @55 V110 v45 l12 p14
09      CH03 @55 V110 v45 l12 p113 B-1
10      CH04 @76 V090 v35     p127
11      CH05 @34 V090 v70     p0    B1
19      CH07 @32 V110 v75 l12 p64   B-1

12      CH10 V127 v127 l12 o2
13      CH10      v127 l12 o2
15      CH10      v115 l12 o2
16      CH10      v127 l12 o2
17      CH10      v090 l12 o2
18      CH10      v127 l4  o2
14      CH06 V120 v070 l12 o3 @119 p64 q2
*--------------------------------------------------------------
08      E:ES1,1
09      E:ES2,1
10      E:ES3,1
11      E:ES4,1
14      E:ES5,0
```

X68000

★おぬしが，影か，我は，伊予国守護河野通宣が家臣，助兵衛なり，ひとつ，お手あわせ願いたい。(愛媛県北条市・坂井亮介17才)
【影：せっせっせーのよいよいよい。おちゃらか，おちゃらか，おちゃらか，ほい。つぐ美：なにそれ。影：おちゃらか。】

```
19      E:ES6,1

14      E:RL42,55  E:RL49,100
14      E:RP42,5   E:RP49,7
15      E:RP46,9
*------------------------------------------------------------
* M E L O D Y
*
*    トラック01,02,03,04,05は，全て同じです。
*    コピー機能を使いましょう。
*------------------------------------------------------------

01      T3 r4 L
01      o4[aga<e2>aga <d2>a2 <c2.>fa<c d2/>b2]<g2>
01      c2.>fa<c g6f6e6d6c6d6 >b1 a2g4gab<
01      c2.>fa<c e4>a<ceg6f6g6 a2.g+ab& b1<
01      [[cgef2fed /c4cded4>g4]/<c4cded6g&g4]<c4c6cd6>g&g4
01      [c4c>bab4bag a6a6b6<c4c>bg [ar<e&e4>] /a1]<a1

02      T3 r4 L
02      o4[aga<e2>aga <d2>a2 <c2.>fa<c d2/>b2]<g2>
02      c2.>fa<c g6f6e6d6c6d6 >b1 a2g4gab<
02      c2.>fa<c e4>a<ceg6f6g6 a2.g+ab& b1<
02      [[cgef2fed /c4cded4>g4]/<c4cded6g&g4]<c4c6cd6>g&g4
02      [c4c>bab4bag a6a6b6<c4c>bg [ar<e&e4>] /a1]<a1

03      T3 r4 L
03      o4[aga<e2>aga <d2>a2 <c2.>fa<c d2/>b2]<g2>
03      c2.>fa<c g6f6e6d6c6d6 >b1 a2g4gab<
03      c2.>fa<c e4>a<ceg6f6g6 a2.g+ab& b1<
03      [[cgef2fed /c4cded4>g4]/<c4cded6g&g4]<c4c6cd6>g&g4
03      [c4c>bab4bag a6a6b6<c4c>bg [ar<e&e4>] /a1]<a1

04      T3 r4 L
04      o4[aga<e2>aga <d2>a2 <c2.>fa<c d2/>b2]<g2>
04      c2.>fa<c g6f6e6d6c6d6 >b1 a2g4gab<
04      c2.>fa<c e4>a<ceg6f6g6 a2.g+ab& b1<
04      [[cgef2fed /c4cded4>g4]/<c4cded6g&g4]<c4c6cd6>g&g4
04      [c4c>bab4bag a6a6b6<c4c>bg [ar<e&e4>] /a1]<a1

05      T3 r4 L
05      o4[aga<e2>aga <d2>a2 <c2.>fa<c d2/>b2]<g2>
05      c2.>fa<c g6f6e6d6c6d6 >b1 a2g4gab<
05      c2.>fa<c e4>a<ceg6f6g6 a2.g+ab& b1<
05      [[cgef2fed /c4cded4>g4]/<c4cded6g&g4]<c4c6cd6>g&g4
05      [c4c>bab4bag a6a6b6<c4c>bg [ar<e&e4>] /a1]<a1

19      T3 r4 L
19      [r1]8 o4
19      c2.>fa<c g6f6e6d6c6d6 >b1 a2g4gab<
19      c2.>fa<c e4>a<ceg6f6g6 a2.g+ab& b1<
19      [r1]16
*------------------------------------------------------------
* B A S S
*
*    トラック06,07は，全て同じです。
*------------------------------------------------------------

06      T3 r4 L
06      o2[[a<e>a<a>a<e]>[dad<d>da]
06      [f<c>f<f>f<c]>g<d>g<g>g<d >g/<d>g<g>g<d]>bg<d>g<g>
06      [ [[dad/<c>da]<d>da] [[ebe/<d>eb]<e>eb] ]<
06      [[crc<c>c<c]>>ara/<a>a<a>brb<b>b<b]4 e>a<a>brb<g>b<b>
06      [ [f<c>]3[g<d>]3[[a/<e]3a]> /[f<f>]3[g<g>]3[[a/<e]3a]]
06       >[f/<c]3f>[g/<d]3g >[a<e>][a<a]4

07      T3 r4 L
07      o2[[a<e>a<a>a<e]>[dad<d>da]
07      [f<c>f<f>f<c]>g<d>g<g>g<d >g/<d>g<g>g<d]>bg<d>g<g>
07      [ [[dad/<c>da]<d>da] [[ebe/<d>eb]<e>eb] ]<
07      [[crc<c>c<c]>>ara/<a>a<a>brb<b>b<b]4 e>a<a>brb<g>b<b>
07      [ [f<c>]3[g<d>]3[[a/<e]3a]> /[f<f>]3[g<g>]3[[a/<e]3a]]
07       >[f/<c]3f>[g/<d]3g >[a<e>][a<a]4
*------------------------------------------------------------
* H A R M O N Y
*
*    トラック08,09は，全て同じです。
*------------------------------------------------------------

08      T3 r4 L
08      o3[r4a<ea&a4aab <c6>braga2 /fa<e&e2. ed>b<d>bgbgdgd>b]
08       <a6cfga&a4cfa b6dgab&b4b<dg>>
08      b<cc&c2>b<cc& c4>b<ccc6d6e6 >b4<ea<cgfedcd >>a2g4gab
08      b<cc&c2>b<cc& c4cded4c4 d1 g2.gab>
08      [[grg<c2cde /e4edcd4>b4]/<e4edcd4g4]ecge<c>gbg<d>b<gd>
08      [e6eedcd6ddc>b <c6c6d6e4ed>b
08       /a6b6<c6d6>b6g6 a2<aaaaaa]cra&a4dra&a4 a1

09      T3 r4 L
09      o3[r4a<ea&a4aab <c6>braga2 /fa<e&e2. ed>b<d>bgbgdgd>b]
09       <a6cfga&a4cfa b6dgab&b4b<dg>>
09      b<cc&c2>b<cc& c4>b<ccc6d6e6 >b4<ea<cgfedcd >>a2g4gab
09      b<cc&c2>b<cc& c4cded4c4 d1 g2.gab>
09      [[grg<c2cde /e4edcd4>b4]/<e4edcd4g4]ecge<c>gbg<d>b<gd>
09      [e6eedcd6ddc>b <c6c6d6e4ed>b
09       /a6b6<c6d6>b6g6 a2<aaaaaa]cra&a4dra&a4 a1
*------------------------------------------------------------
* C H O R U S
*
*    トラック10,11は，全て同じです。
*------------------------------------------------------------

10      T3 r4 L
10      l1o4[eaeg] egaeegab [r]8  12[<c>bag/ega1]aba1

11      T3 r4 L
11      l1o4[eaeg] egaeegab [r]8  12[<c>bag/ega1]aba1
*------------------------------------------------------------
* D R U M
*
*    トラック13,14は，Lコマンド以降が全て同じです。
*------------------------------------------------------------

12      r4 L
12      [[crrrrr crcrrr]7 cr/cr2.]rr2.
12      [[crcrrr]/crrr2.]4 r1
12      [[crrrrr]4 ccrrrr cccrrr /cccr2.] r1

13      MM0  MSx,"d24d24"
13      r4 L
13      [[[[rrrdrr]3/rrrdrd]/rrrddd]ddd/rrr]ddd
13      [rrrdrr rrrddd /rrrdrr dddddd]4 ddddx drdddd
13      [[rrrdrr rrrdd/r]d r4d4r4d4/r4d4 ddxddd] xddddd r2

14      MM1  MSd,"b" MSx,"b24b24"
14      r4 L
14      [[[[rrrdrr]3/rrrdrd]/rrrddd]ddd/rrr]ddd
14      [rrrdrr rrrddd /rrrdrr dddddd]4 ddddx drdddd
14      [[rrrdrr rrrdd/r]d r4d4r4d4/r4d4 ddxddd] xddddd r2

15      r4 L
15      [r1]7r2.<c24c24>af [r1]23r2[a<c>f]

16      MM1  MSh,"f+" MSc,"<c+4>"
16      r4 L
16      [hhh]96  [[h]24 [hhhc] [h]12]

17      MM1  MSx,"a+" MSz,"[r]11a+"
17      r4 L
17      [zr1z/z][r]12 [zr1zz]
17      [rrrrrx rrrrxr /z]4[r]12
17      [[rrrrxr]4 r1 /z] r2xrxrxr

18      MM1  MSx,"E:RP39,12d+"
18           MSy,"E:RP39,1 d+"
18           MSz,"E:RP39,7 d+"
18      r4 L
18      [r1]16 [rxry]7rxz6z6z6 [r1]8
```

★1月号えすとりあ様へ。ラーメンライスはおいしいけど，ライス味のラーメンがあったらすごくまずいと思うぞ（ライスが死ぬほど好きな人は別だが）。（東京都板橋区・**皐月晴15才**）…**【影**：ラーメン味のライスっていうのはどうだ。**編**：ライス味のスープですか？**】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000版 NAGDRV用（1990年12月号発表）（要MT-32系 MIDI楽器）

GRADIUS III

～ Try to Star ～

©KONAMI

エントリー・コード
68M-③

中里 和紀

プログラムの説明

コナミのグラディウスIIIよりTry to Star（空中戦2）をNAGDRV用に作ってみました。

用意する物

・NAGDRV一式
・MT-32系の音源
・ミキサー

これらがないと正しく聴くことができません。

プログラムのしくみ

FM 8 chとMIDI 7 chをミックスして作ってあります。リストは，'90年12月号のバーニングフォースを参考にして作ったので，すでに入力してある人はそれを改造したほうが楽です。

プログラムの入力方法

エディタから入力します。入力が終わったらコンバートしてできあがり。

リスト中に同じところがいっぱいありますのでコピー機能を使うとたいへん楽です。

NAGDRVの感想

これがあればBASICなんてやってらんねーぜ。てな感じ。



by 熊本県上益城郡・LIGHTFOX

評…なんだなんだ（影）

『GRADIUS III』～Try to Starのプログラム・リスト

```
*
* ==================================
*
*    Try to Star
*
*           from  GRADIUS 3
*
*                          BY NAKA
*
* ==================================
*
#title    Try to Star  (from GRADIUS 3)
#programmer NAKA
#midi-module  MT-32
#octave-x-mode TRUE (1)
#tempo-mode    TRUE (1)
#midi-tie-mode TRUE (1)

VS 000={31,10, 7, 9, 2,31,0,0,7,0
        21, 8, 8, 8, 5,25,0,7,7,0
        31, 5, 6, 8, 2,36,0,1,3,0
        31,10, 6, 8, 8, 0,0,1,7,0
         2, 7,15, 0}

VS 005={24,14, 0, 3, 1,27,2,1,0,0
        24,14, 0, 7,15,43,2,3,0,0
        23,14, 0, 3, 1,27,2,1,0,0
        18, 4, 0,10, 0, 0,1,1,0,0
         2, 7,15, 0,45,15,105}

00 t210
00 CH01 DV17 E:RA
00 E:EM0 E:EL4 E:ET5 E:MT$40

*BRASS 1
01 CHF1 MM0 D00 T00 v15 @5 p1 q8
02 CHF2 MM0 D02 T00 v15 @5 p2 q8
03 CHF3 MM0 D-2 T00 v13 @5 p3 q8
17 CH05 MM0 T00 v127 V090 p64 @89q8 M20,100

*BRASS 2
04 CHF4 MM0 D00 T00 v12 @5 p1 q8
05 CHF5 MM0 D03 T00 v12 @5 p2 q8
06 CHF6 MM0 D-3 T00 v10 @5 p3 q8
18 CH06 MM0 T00 v127 V095 p54 @89q8 M20,100
19 CH07 MM0 T00 v127 V095 p74 @89q8 M20,100

*BASS
07 CHF7 MM0 D00 T00 v15 @0 p1 q8
08 CHF8 MM0 D03 T00 v15 @0 p2 q8

*HIT & CHORUS & GLOCKEN
09 CH02 MM0 T00 v127 V120 @122 p64 o4  q8 M10,120
10 CH03 MM0 T00 v120 V120 @122 p73 o4  q8 M10,120 B1
11 CH04 MM0 T00 v100 V110 @101 p64 o4  q8 M20,50
20 CH08 MM0 T00 v120 V120 @122 p64 o4  q8 M10,120 B-1

*DRUMS
13 CH10 MM1 T00 v120 V127 l8 q8 P1
14 CH10 MM1 T00 v120 V127 l8 q8 P1
15 CH10 MM1 T00 v120 V127 l8 q8
16 CH10 MM1 T00 v120 V125 l8 q8

13 E:RL36,100 E:RP36,07 E:RE36,0 MSb,"n36,"
13 E:RL38,98  E:RP38,06 E:RE38,1 MSs,"n38,"

14 MSb,"r"
14 E:RL40,84  E:RP40,07 E:RE40,1 MSs,"n40,"

15 E:RL48,89  E:RP48,02 E:RE48,0 MSx,"n48,"
15 E:RL45,94  E:RP45,04 E:RE45,0 MSy,"n45,"
15 E:RL41,98  E:RP41,08 E:RE41,0 MSz,"n41,"
15 E:RL41,78  E:RP41,13 E:RE41,0 MSw,"n41,"

16 E:RL42,65  E:RP42,04 E:RE42,0 MSh,"n42,"
```

X68000

★おまえはもう，ねむっている。（栃木県足利市・須玉差海苔17才）…【**影**：ふはははは，この程度で私をねむらそうとは10年早いは！もう一度でなおしてくるんだな…。**編**：影さんまた寝言いってる。**つぐ美**：OF書きはじめるとすぐにねちゃうんだから。】



```
16 E:RL49,85  E:RP49,10 E:RE49,0 MSc,"n49,"

09 E:ES01,1
10 E:ES02,1
11 E:ES03,1
17 E:ES05,1
18 E:ES06,1
19 E:ES07,1
20 E:ES08,1

* トラック01,02,03,17 は先頭の1行が異なるだけ。
* あとは、トラック01と同じ。

01 r4L l8o5
01 r4frre^4frre^2r4e-rrd^4e-rrd^2
01 r4frre^4frre^2r4e-rrdr>b-^1
01 o5 edcg^4f4e4dcrcded4.>b-&b-2&b-1<edcg^4f4e4dcrcg<c>b-4.<c^4d4^2.>cd
01 e4.frgrd^2crdre4.frgr<c^2>bgrd
01 e4.frgrd^2crdre-dce-4>a-<ce-fe-df4>b-<df

02 r4L l8o5
02 r4frre^4frre^2r4e-rrd^4e-rrd^2
02 r4frre^4frre^2r4e-rrdr>b-^1
02 o5 edcg^4f4e4dcrcded4.>b-&b-2&b-1<edcg^4f4e4dcrcg<c>b-4.<c^4d4^2.>cd
02 e4.frgrd^2crdre4.frgr<c^2>bgrd
02 e4.frgrd^2crdre-dce-4>a-<ce-fe-df4>b-<df

03  r8.r4L l8o5
03 r4frre^4frre^2r4e-rrd^4e-rrd^2
03 r4frre^4frre^2r4e-rrdr>b-^1
03 o5 edcg^4f4e4dcrcded4.>b-&b-2&b-1<edcg^4f4e4dcrcg<c>b-4.<c^4d4^2.>cd
03 e4.frgrd^2crdre4.frgr<c^2>bgrd
03 e4.frgrd^2crdre-dce-4>a-<ce-fe-df4>b-<df

17 r4L l8o5
17 r4frre^4frre^2r4e-rrd^4e-rrd^2
17 r4frre^4frre^2r4e-rrdr>b-^1
17 o5 edcg^4f4e4dcrcded4.>b-&b-2&b-1<edcg^4f4e4dcrcg<c>b-4.<c^4d4^2.>cd
17 e4.frgrd^2crdre4.frgr<c^2>bgrd
17 e4.frgrd^2crdre-dce-4>a-<ce-fe-df4>b-<df

* トラック04,05,06,18,19 は先頭の1行とヴォリュームの値が異なるだけ。
* あとは、トラック04と同じ。

04 r4L  l8o5
04 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-^4b-rrb-^2<
04 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-rf^1
04 v10o6 c1&c1>b-1&b-1<c1&c1>b-1&b-1<
04 c4.>b-<rcr>b-^2arb-r<c4.>b-r<c>rb-^2b-gr4
04 c4.>b<rcr>b^2arbr<c4.d^4e-4d4.e-^4f4

18 r4L  l8o5
18 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-^4b-rrb-^2<
18 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-rf^1
18 v08o5 c1&c1>b-1&b-1<c1&c1>b-1&b-1<
18 c4.>b-<rcr>b-^2arb-r<c4.>b-r<c>rb-^2b-gr4
18 c4.>b<rcr>b^2arbr<c4.d^4e-4d4.e-^4f4

05 r4L  l8o5
05 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-^4b-rrb-^2<
05 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-rf^1
05 v10o5 g1&g1f1&f1g1&g1f1&f1
05 a4.grarg^2frgra4.grarg^2gdr4
05 a4.grarg^2frgra-4.b-^4<c4>b-4.<c^4d4

19 r4L  l8o5
19 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-^4b-rrb-^2<
19 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-rf^1
19 v09o4 g1&g1f1&f1g1&g1f1&f1
19 a4.grarg^2frgra4.grarg^2gdr4
19 a4.grarg^2frgra-4.b-^4<c4>b-4.<c^4d4

06 r8r4L  l8o5
06 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-^4b-rrb-^2<
06 r4crrc^4crrc^2r4>b-rrb-rf^1
06 v09o6 c1&c1>b-1&b-1<c1&c1>b-1&b-1<
06 c4.>b-<rcr>b-^2arb-r<c4.>b-r<c>rb-^2b-gr4
06 c4.>b<rcr>b^2arbr<c4.d^4e-4d4.e-^4f4

* トラック07,08 は同じ。

07 r4L
07 l8 o3 [[c]8cc>b-<c4ccc]4
07 [c]26>b-<ccccc[c]24b-agf4e-d>b-
07 [a]7g&[g]7f&[f]7g&[g]7a
07 [a]7g&[g]7f4a-a-<e-4>a-<e->a-b-b-b-<f4>b-<f>b-

08 r4L
08 l8 o3 [[c]8cc>b-<c4ccc]4
08 [c]26>b-<ccccc[c]24b-agf4e-d>b-
08 [a]7g&[g]7f&[f]7g&[g]7a
08 [a]7g&[g]7f4a-a-<e-4>a-<e->a-b-b-b-<f4>b-<f>b-

* トラック09,10,20 は先頭の1行とヴォリュームと
* オクターブの値が異なるだけ。
* あとは、トラック09と同じ。

09 r4L    @122V127 MF0
09 l8 o4 r4f0frre0e^4frre0e^2r4e-0e-rrd0d^4e-0e-rrd0d^2
09        r4f0frre0e^4f0frre0e^2r4e-0e-rrd0dr>b-0b-^1
09 @32 l0V054 MF1 o7[c>g1&g1 b-f1&f1]2 ae2^4.gd1fc1gd1
09 ae1gd8^1a-e-4.a-e-4.a-e-4b-f4.b-f4.b-f4

20 r4r16L    @122V096 MF0
20 l8 o5 r4f0frre0e^4frre0e^2r4e-0e-rrd0d^4e-0e-rrd0d^2
20        r4f0frre0e^4f0frre0e^2r4e-0e-rrd0dr>b-0b-^1
20 @32 l0V048 MF1 o6[c>g1&g1 b-f1&f1]2 ae2^4.gd1fc1gd1
20 ae1gd8^1a-e-4.a-e-4.a-e-4b-f4.b-f4.b-f4

10 r4r32L @122V118 MF0
10 l8 o3 r4f0frre0e^4frre0e^2r4e-0e-rrd0d^4e-0e-rrd0d^2
10        r4f0frre0e^4f0frre0e^2r4e-0e-rrd0dr>b-0b-^1
10 @32 l0V048 MF1 o5[c>g1&g1 b-f1&f1]2 ae2^4.gd1fc1gd1
10 ae1gd8^1a-e-4.a-e-4.a-e-4b-f4.b-f4.b-f4

11 r4L
11 l8 o4 [g<ce>]3 g<cf>g<ce>gfb-<d>fb-<e->fb-<d>fb-<e->fb-<d>f
11        [g<ce>]3 g<cf>g<ce>gfb-<d>fb-<e->fb-
11 l32efga b<cde fgab r2^8l16>
11 [ceg<c>]8[>b-<dfb-]4>>b-<dfb-dfb-<d>fb-<df>b-<dfb-
11 [ceg<c>]8[eg<ce>]8 l8
11 aceaaceg&g>b<dgg>b<df&f>a<cff>a<cg&g>b<dg&g>b-<da
11 aceaaceg&g>b<dgg>b<dg>a-e-ca-a->a-l6<cl6l16e-a-<
11 ce-l8b-fdb-4l16>b-<dfb-<df

* トラック13,14 は同じ。

13 r4L
13 l4 bsb8b8s bs8bb8s bsb8b8s bs8bb8s8s8
13    bsb8b8s bs8bb8s l8bbsbbsbsr1
13 l4 bsb8b8s bs8bb8s bsb8b8s bs8bb8s
13    bsb8b8s bs8bb8s bsb8b8s l8 bssb4sss
13 l4 bs8bb8s8b8 r4s8bb8s bs8bb8s8b8 r4s8bb8s
13    bs8bb8s8b8 r4s8bb8s l8 bbsbbsbssbbrr2

14 r4L
14 l4 bsb8b8s bs8bb8s bsb8b8s bs8bb8s8s8
14    bsb8b8s bs8bb8s l8bbsbbsbsr1
14 l4 bsb8b8s bs8bb8s bsb8b8s bs8bb8s
14    bsb8b8s bs8bb8s bsb8b8s l8 bssb4sss
14 l4 bs8bb8s8b8 r4s8bb8s bs8bb8s8b8 r4s8bb8s
14    bs8bb8s8b8 r4s8bb8s l8 bbsbbsbssbbrr2

15 r4L
15 [r1]7 l16xxx8yyy8zzz8wwww
15 [r1]l5r2r8xxyyzz

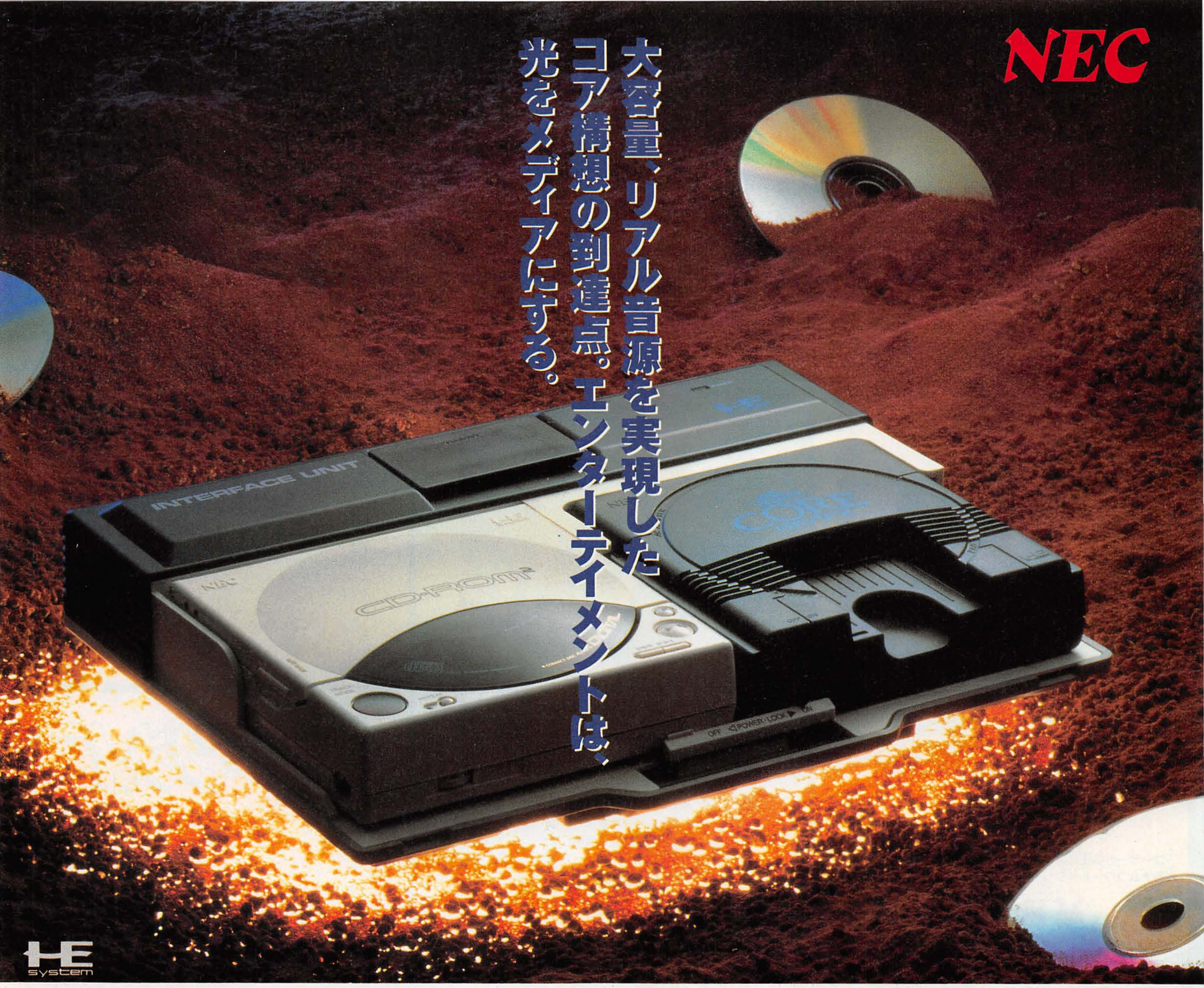
16 r4L
16 l8 rhrhrrrh rhrrhrrh rhrhrrrh rhrrhrrr
16    rhrhrrrh rhrrhrrh r1r1
16    rhrhrrrh rhrrhrrh rhrhrrrh rhrrhrrh
16    rhrhrrrh rhrrhrrh rhrhrrrh rrrrhrrr
16    rhrrhrrr hhrrhrrh rhrrhrrr hhrrhrrh
16    rhrrhrrr hhrrhrrh r1 rrrc4rrr
```


★電波に影が接近！3発なぐって影を倒せ！（福井市・香る火星人16才）…【影：この私を倒せるものなら倒してもらおーか！　編：仕事しろパーンチ！80t。Dr.D：パソコン壊すなパーンチ！60t。つぐ美：普通のパーンチ！300t。影：ぷちっ。】



これが"てっぺん"。
ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。その名は「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパースペックが、これまでの家庭用ゲームマシンのすべての常識をはるかに越えた。ドラマチックワールドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ!
すべてに"リアル"。
The Future Is Now
SNK
▶League Bowling
[リーグボウリング]
ポップでホットでスリリング。
エブリバディが盛り上がる
"ダントツ"MVS。
ゲームセンターでも「ネオ・ジオ」のパワーは圧巻。可能性を満載し、さらに進化を遂げる。
"オドロキメモリーカード。
ゲームデータを記憶し、マルチにネットワーク。この楽しさも「ネオ・ジオ」だけ。
Max 330mega Pro-Gear spec Advanced Entertainment System NEO·GEO
1991▶ネオ・ジオの誘惑◀
▶Joy Joy Kid
[ジョイジョイキッド]
ブロックだらけの塔の中、
知恵と勇気で上がっておいで。
▶NINJA COMBAT
[ニンジャコンバット]
悪の忍者集団を滅ぼすべく
戦いの火蓋は切られた。
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
[サイバーリップ]
軍用コンピュータが暴走、
コロニーは魔の要塞と化した。
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
▶Cyber Lip
[ザ・スーパースパイ]
テロ組織を粉砕すべく、
唯ひとり敵の中へ
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載
▶The Super Spy
"てっぺん"ネオ・ジオ。
ゲームセンターマシン「MVS」の興奮をそのまま家庭で。
脅威の体験を保証しよう。
胸熱くするエキサイティング・ラインナップ、集結。—今後も続々登場、乞うご期待!—
ナムー1975
地獄へ、再び。
ベースボールスターズプロフェッショナル
役者は揃った。
トッププレイヤーズゴルフ
華麗なる闘い。
麻雀狂列伝
勝負、女、夜の喧噪
マジシャンロード
魔の世界へ。
ライディングヒーロー
頂点をめざせ。
ニンジャコンバット
闇を斬れ。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
通信販売のお知らせ
通販専用フリーダイヤル
0120-06-8058
本体・ゲームソフト・オプション類がすべて"通信販売"でお求め頂けます。お支払い方法も一括払い(現金書留・郵便為替・銀行振込)のほか、手軽な分割払いをご用意。詳しくは、通話料金無料の専用のフリーダイヤルまで。ご希望の方には通販案内をお送りしています。
「ネオ・ジオ」に関するあらゆるご質問・ご相談にお答えする"なんでも相談室"で、お近くのお店を即ご紹介いたします。もちろん、新作情報、ゲームの質問等もお待ちしています。
ネオ・ジオなんでも相談室
☎06-338-8188
株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12リュンヌヴィラージュビル 実用新案出願中 「NEO·GEO」はSNKの登録商標です。©1991 SNK CORP.


NEC
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
君の頭があったまる(……)
難問奇問が4000問！
2/15
発売!!
クイズ アベニュー
QUIZ AVENUE
標準小売価格
5800円(税別)
©NEC Avenue, Ltd. 1991
独りで楽しむクエストモードと5人まで参加出来るパーティーモードの2つが付いたPCエンジン初の本格派クイズゲーム登場！
古の悪夢が蘇る(いにしえのあくむがよみがえる)——
DOWN LOAD 2
ダウンロード2
近日発売
標準小売価格
6800円(税別)
©NEC Avenue, Ltd. 1991
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(3288)0330
●平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス03(3288)0880

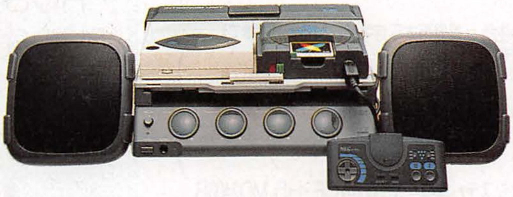




言っておくが、
すごいぞコレは。
(大竹まこと)

PCエンジンコア構想の到達点、CD-ROM²システム。540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームを越えたスーパーエンターテイメントメディア。感動は光の次元へと突入する。

ROM ROM



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、
ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)
スピーカーを含む〉は別売りです。

ラインナップが熱い。感動が深い。
CDロム・エキサイティングワールド。



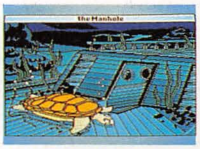
CDロムの大容量を生かしたPCエンジン初の正統派クイズゲーム。

クイズ・アベニュー

希望小売価格 5,800円(税別)

2月15日発売

次々に現れるクイズ・モンスターを倒して王女クエスティーネを救い出すRPG仕立てのクエストモードと、最高同時5人プレーが可能なクイズ番組型式のパーティーモードを搭載。4,000題以上の厳選された難問奇問が、プレーヤーの頭脳に挑戦する。©NEC Avenue, Ltd.



かつて誰も体験したことのない、ファンタジック・アドベンチャー。

マンホール

希望小売価格 6,500円(税別)

3月中旬発売予定

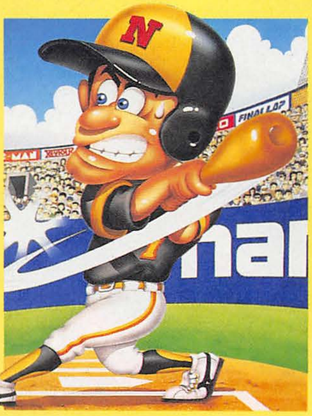
全米で大絶賛された、シナリオの存在しない全く新しいタイプのアドベンチャー・ゲーム。ストーリーはファンタジックな画面の上を動くプレーヤーのカーソル次第。CD-ROM²版のみのオリジナル展開も登場。

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

X68000 ワールドシリーズ 好評発売中

プロ野球 ワールドスタジアム WORLDSTADIUM



ナムコテーブルゲーム「ワールドスタジアム」＋αの
X68000の移植版。
選手エディット機能によって
ユーザーが自由に選手のデータを変更することができます。
さあナムコワールドシリーズ、テニスの次は野球で興奮しよう!!

￥8,800

プロテニス ワールドコート WORLD COURT



あの「ワールドコート」が、X68000版で新登場〃
ゲームセンターで手に汗を握ってプレイしたテニスの
興奮をX68000で再現します。
もちろん、ひょうきんQ3－C3・Q2－C2を忠実に
再現して皆様のお相手をします。

￥8,800

要2Mバイト

近日発売

ネメシス'90 NEMESIS



「ネメシス」このネーミングに聞き覚えはありませんか？そうです!!
あのグラディウス2（MSX版）の海外名なのです。これを、大幅にアレンジX68000用「グラディウス2」SPSオリジナルとして移植、開発中!!
X68000のグラディウスシリーズがまた一つあなたのコレクションの中に増えますよ!!!

X68000

￥8,800

メルヘンメイズ

主人公「アリス」が、鏡の国で大活躍!!
さあ!! 鏡の国へやってきた悪い女王を倒す旅へ出発だ。

X68000

￥8,800

SPS-NET

ホストコンピュータ
X68KX2台
(HOSTPRO 68K16)使用

TEL
(0245)46-1167(代)
Tri-P接続ホスト局

通信制御手順
- 漢字・文字コード：シフトJIS
- 通信速度：300／1200／2400（自動判別MNP7）
- 通信方式：全二重
- データビット長：8ビット
- パリティー・チェック：なし（NONE）
- ストップ・ビット：1ビット
- フロー制御（Xコントロール）：行なう（XON）
- シフト制御（Sコントロール）：行なわない（SOFF）
- ゲストID：GUEST
- ゲスト・パスワード：なし

入会方法 登録料￥3,000（税別） 会費無料

下記の用紙に直接記入するか又は、コピーして記入し、72円切手同封の上、「SPS-NET係」までお送り下さい。届き次第、仮登録を行いID発行後SPS-NET専用の郵便振込み用紙ならびに運用の手引きをお送りいたします。それに従い、3ヶ月以内に登録料3,000円（税別）を御入金下さい。
入金確認後正式会員として再登録します。

例◎パスワード＝SPS-NET（8文字まで大小文字の識別あり）
(　　　　)

◎本名＝大和大五郎（8文字まで）
(　　　　)

◎ペンネーム＝大ちゃん（4文字まで）
(　　　　)

◎年齢＝30（現在の年齢）
(　　　　)

◎電話＝0245-45-5777（市外局番から）
(　　　　)

◎職業＝株式会社エス・ピー・エス（16文字まで）
(　　　　)

◎住所＝福島市太平寺字過吹24-1（24文字まで）
(〒　　　　)

◎自己紹介＝SPS-NETをよろしく（24文字まで）
(　　　　)

◎システム構成＝X68000ACE-HD MD2400B（18文字まで）
(　　　　)

★Tri-P資料（必 要・不 要）
Tri-P資料不要の場合62円切手を同封してください。

Ⓑ

好評発売中!

「棋 太 平」各種発売中
価格T4,500円5″FD **6,500円** 5″HD3.5 **7,000円**

「ザ・リターン・オブ・イシター」
……PC-8801以降PC-9801シリーズX1ターボFM77価格 **6,800円**

「た～みのる2」X68000……価格 **17,800円**

「HOST PRO 68K9」…価格 **59,800円**

「HOST PRO 68K3」…価格 **39,800円**

「HOST PRO 68K Personal」…価格 **19,800円**

「JETターボ・ターミナル」…価格 **9,800円**



(株)エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

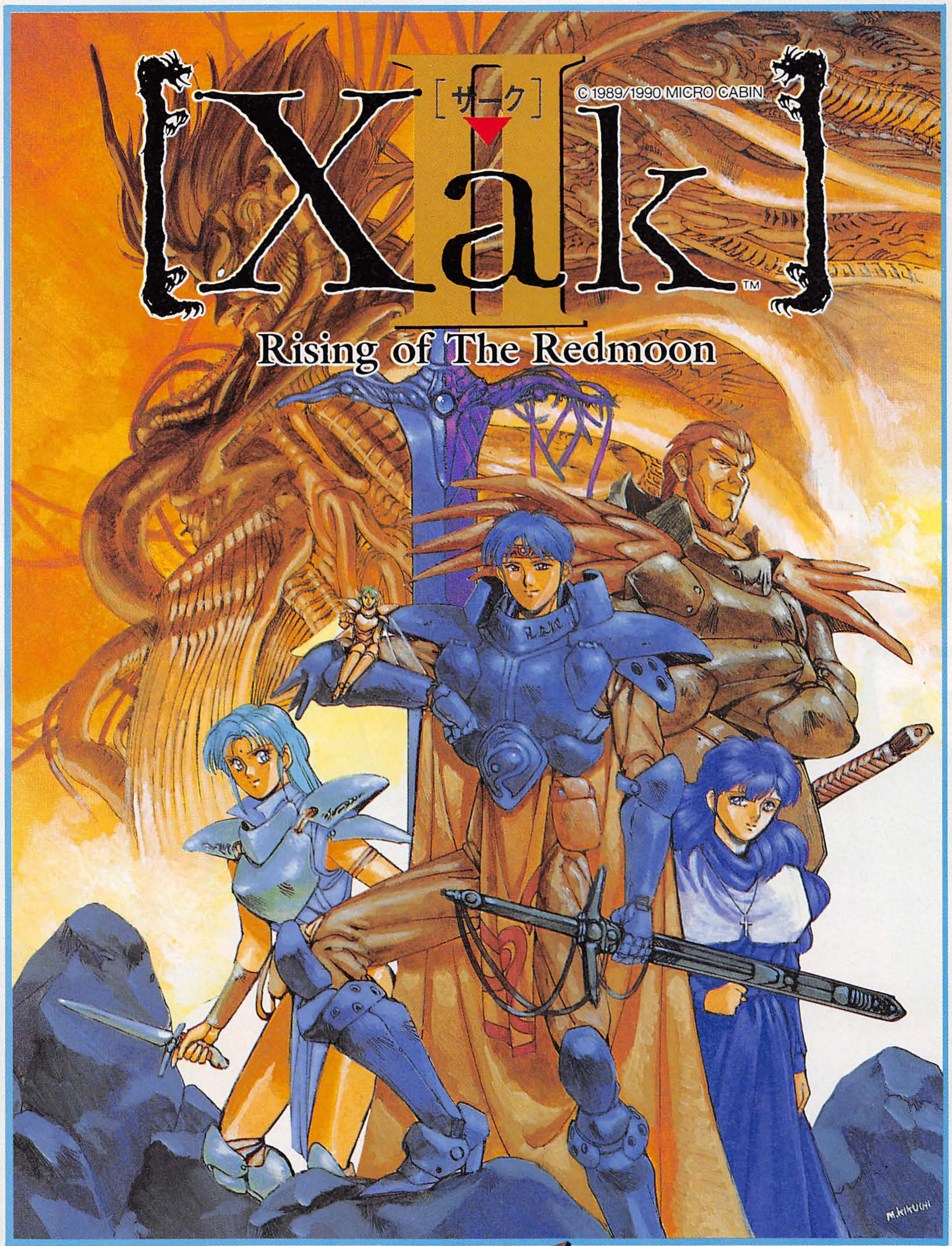
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3％の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください その場合、おつりのいらないようにお願いします。

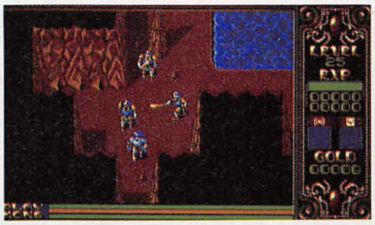
■表示価格に消費税は含まれておりません。

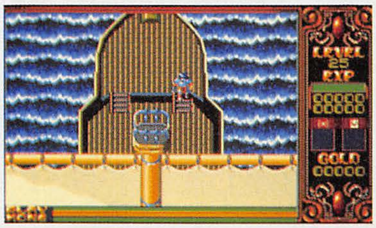

Dungeon Master
CHAOS STRIKES BACK
勇者たちよ!今一度立ち上がれ。
勇者達の戦いが再び始まった。
「ロード・カオス」を倒し世界に平和と秩序をもたらした勇者達、・・・・しかし「ロード・カオス」は生きていた。秘かに新しいダンジョンを作り悪の力を蓄えていたのだ。
発売以来再び巻起こる興奮!!
リアルタイムRPGの最高峰「ダンジョンマスター」の続編は、アニメを使ったイントロ、FM音源対応の音と音楽、好きな顔に書き換えられるキャラクターエディット機能、新しい魔法や機能の追加など前作以上にパワーアップ。
続 ダンジョン・マスター カオスの逆襲
熱狂的に発売中!
■FM-TOWNS版 ■PC-9801VM21以降 UV21以降
■X68000版 各¥9,800(税抜)
(注)PC-98DO及び、PC-9801VM21/VM11/CV/UV21/UV11でもゲームはできますが、動作スピードが遅くなります
© 1990 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES.
LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL.
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
スーパー・ゲームミュージック・セレクション
SUPER GAME MUSIC SELECTION
「ダンジョン・マスター〜迷宮の勇者たち〜」
迷宮をさまよう孤独な勇者たちに贈る、勇壮なサウンドワールド!
世界を興奮させたパソコンR.P.G.「ダンジョン・マスター」「続ダンジョン・マスター〜カオスの逆襲〜」のテーマ曲をカップリング アメリカのミュージシャンによるテーマ曲11曲と、各ソフトをイメージした効果音入りのリミックス・ヴァージョン2曲を収録!
2月21日発売
CD:VICL-5053 ¥2,500(税込)
© 1990 FTL GAMES/SOFTWARE HEAVEN, INC.
発売:ビクター音楽産業株式会社
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

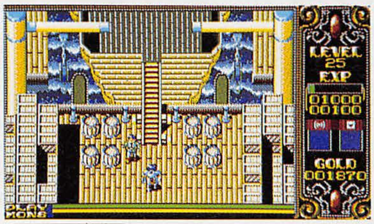
マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

たった一つ真実を伝える伝説がある。









STAFF
- Produce & Snenario write／加藤雅史
- Game Design & Graphic／柳島秀行
- Graphic／川口洋一郎・青木文秀
- Programming／三曽田明・山田浩司・永井勝也
- Sound／新田忠弘・笹井りゅうじ
- Image Illustration／菊地通隆



見逃せない！ XakⅡの魅力のすべてがこのパッケージに！
- 菊地通隆のプラスチック製イラストポストカード
- XakⅡイラストマニュアル
- XakⅡブランクDISKステッカー
- オリジナルカラーエンベロープ

シリーズ第1弾「Xak」好評発売中！

- PC9801VMシリーズ／PC88VA 5"2HD 3枚組 新発売！
  88VAは98版にて対応／アナログモニタ対応・デジタルモニタ可
  PC9801UVシリーズ 3.5"2HD 3枚組 新発売！
- PC8801SRシリーズ 5"2D 7枚組 新発売！
- MSX2+ MSX2 MSX turbo R 3.5"2DD 5枚組 新発売！

各¥8,800 税別

- '91 3月25日ポリスターレコード DATAM より「XakⅡ」「FRAY」CD発売決定

INFORMATION
DIAL ☎(0593)53-3611


MD
SEGA
正義か、邪悪か、戦いの超時空!!
平和な王国を築いていたバハムート大陸に、
突如訪れた"闇の時代"。
悪魔が、邪心が、次々と蘇り、
また、バハムートを我が物にせんと野心に燃えた
人間たちが兵を挙げた。
しかし、
平和を愛するエルフや人間たちも、
正邪入り乱れるバハムートを
再び平定すべく立ち上がった。
遙かなる幻想の大陸で繰り広げられる
ファンタジーシミュレーション。
戦いは時空を超えて展開する…。
バハムート戦記™
6,800円 3月発売
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

電脳遊技考——

これは、コンピュータ・ゲームについて、ホンキで考えてみた本です。

たくさんのご意見・ご感想、ありがとうございます。あなたのお手元にもぜひ「電脳遊技考」。

●著者のレビューは気どったところがなく、ユーザーと等身大の視点でまとめられており、それが逆に、ゲームへの深い思い入れを感じさせる結果となっているのだ。ゲームへの「本気」の情熱が伝わってくる一冊。やるなあ。(ログイン・10月19日号)

●古いゲームや海外のゲームを楽しんでいる広い視野と、著者独特の優しい視点でゲームが語られている。(MSX FAN・11月号)

●『ドラクエ』から『遥かなるオーガスタ』まで、さまざまなゲームを分析し、コンピュータゲームの未来を考える力作だっ。(コンプティーク・11月号)

●読むほどにゲームのアト味が口いっぱーいに広がる感じで、なかなかの読みごたえだぞ。(ファミコン通信・10月26日号)

●『ドラゴンクエスト』『スーパーマリオブラザーズ』といった人気ゲーム論は、単なる紹介に終わらせず、その作り手にインタビューし立体化している。(東京タイムズ・10月15日版)

●いろいろな角度からゲームをとらえることで「ゲーム文化」を作り上げていこう、という意欲的な本で。(朝日中学生ウィークリー・10月22日版)

●いままで無関心であった人たちも「新しい知的文化媒体」として、ゲームの面白さが身にしみるはず。(高一Vコース・11月号)

●面白い。もっと過激でも可。(新潟県・菅原誠広32才)

●僕もよく考えるAVGやRPGの問題点が多数のユーザーから指摘されていた。僕も討論会にでてみたい。(東京都・国立圭右17才)

●いままでこういう本はなかったので新鮮で良かった。この本の第二巻を期待しています。(埼玉県・木口　学18才)

●これだけ真剣にゲームのことを書いた本が以前にあっただろうか。この本は、ソフトハウスの人やゲームのことをあまり理解していない人にぜひ読んでほしいと思う。(愛知県・桝田雅裕16才)

●紹介されているRPGはすべて終了。その目から見ても、正確な紹介です。①安田　均②PDSグルメガイドにつづいて、コンピュータゲームの本で私が気に入った三冊目です。(兵庫県・三田浩司45才)

●自社作品の記事が記載されていたので、読ませていただきました。これからもがんばってください。(テクモ勤務・上田和洋23才)

●こういう本を僕は待っていた。ぜひIIを書いてほしい。(大阪府・山田克弥22才)

●メガドライブ・ユーザーなので「メガドライブの将来性と課題を考察する」は楽しく読ませていただきました。(千葉県・吉野正好17才)

●飽きずに一気に読めた。この本は、ゲームユーザーの不満と制作者のゲームにたいする熱意をつなぐ架け橋のようだ。(福岡県・緒方正博20才)

●この本を読んでいろいろ考えさせられた。ゲームはもはや一つの文化となりつつある。僕たちは本気でこの文化を作り上げていきた。大人たちにも偏見なしに評価してほしい。(埼玉県・鈴木宗太郎27才)



山下　章著

B6変型版400ページ/定価1,500円(税込)

好評発売中!

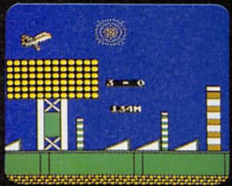
※書店に在庫がない場合はその書店に注文するか,電波新聞社・出版販売部の通信販売(問い合わせ先☎03-3445-6111)をご利用ください。

ファミリー コンピュータ™用カセット

ファミスタ'91

今回は1人1人に守備力の差がついた。攻・守・走のバランスをとってペナントレースを闘おう！











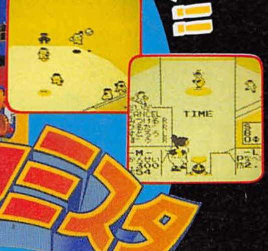
データと技で優勝だ！

好評発売中！
4,900円
（税別）

GAME BOY

ゲームボーイ版ファミスタもよろしく!!





対戦型ファミスタ
1人でも遊べます

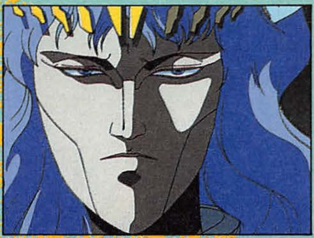

namcot
怒号と頭脳で切り抜けろ！
好評発売中！
5,800円
（税別）
ワギャンランド2
平和な故郷の島がまたまた
大ピンチ！ワギャン2世の
カワイラしくもスリリング
な冒険がはじまります。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(756)7651
©NAMCO, ALL RIGHTS RISERVED.


Falcom®
オリジナル
キャラクター
II
Ys
リリア
ロー
ゲイル
ソニア
リュナン
セリオス
Dragon Slayer
The Legend Of Heroes
エレナ
WANDERERS FROM YS
アドル
ドギ
Falcom
キャラクター
ショップ
OPEN!
キャラクターグッズはもちろん、CD・書籍・コミックまでなんでも揃う、ファルコム・ショップ。
誰よりも早く、新製品を手に入れよう。
●リリアスタンプ
●カードケース
●キーホルダー
●テレカ
●バッチ
●ポストカード
●下敷
●卓上カレンダー
新ショップ グーンと広くなってOPEN./ 地下がパチンコ屋さんのビルだ。
旧ファルコムショップ
代々木ゼミ5号館
ファーストキッチン
ドトール
代々木ゼミ
JR代々木
ファルコム・ショップ 代々木
〒106 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F
Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

Falcom

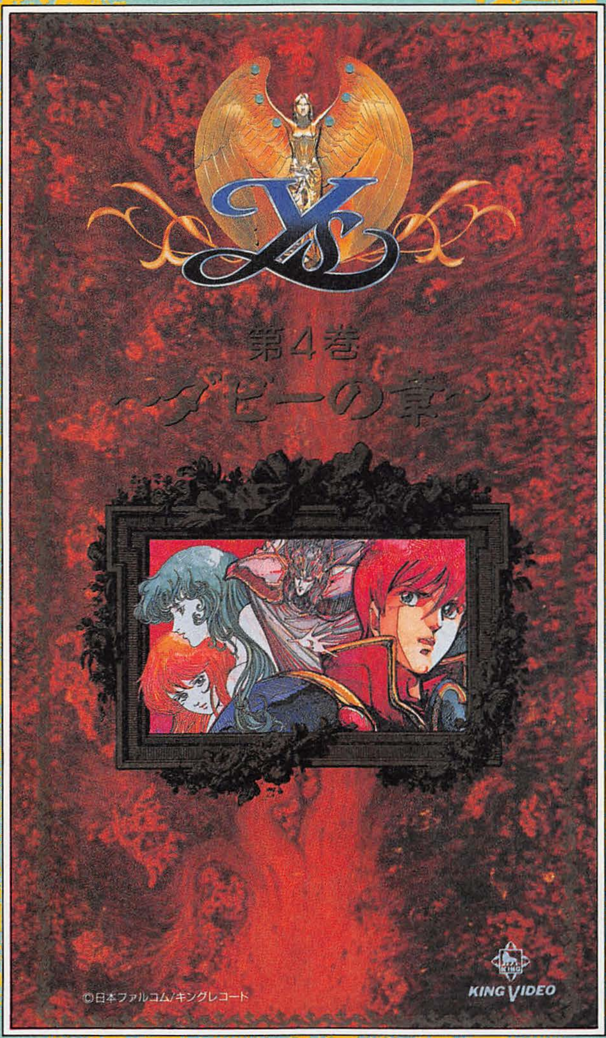
ゲーム・ミュージックの宝庫 キングG.A.Mシリーズ

OVAイース第4巻「ダビーの章」好評発売中！











何かに憑かれたように水晶玉を凝視するレア。レアはサラの残した水晶玉が廃坑を示していることをアドルに告げたのだった。かつて銀の採掘で栄えたラスティン鉱山。だが、そこは見る影もなく、今や魔物の巣と成り果てていた。水晶玉の啓示を手掛かりに廃坑に踏み入るアドルとドキ。闇にうごめく魔物がアドルたちに襲いかかる。深まる銀の謎。廃坑の悪魔バジュリオンがアドルの行く手をさえぎる／レアの求める銀のハーモニカとは？そして、廃坑の奥には次なるイースの書はあるのか…。記憶のない少女フィーナとレアの正体とは…。遂に姿を現わす悪の魔道師ダルク＝ファクト。謎は更に深まり、物語は意外な展開を迎える。

- KIVA-85
- ￥4,500（税込）
- カラー／30分／HiFi／STEREO

特典

❶初回特典／オリジナル・ステッカー
❷オリジナル・ポスター（B2）
❸第4巻〜第7巻でもれなくオリジナル・テレカプレゼント
❹巻末に〝ミス・リリア〟杉本理恵ちゃんのイメージ・ビデオ入（これでしか手に入らない！）

〈今後の発売予定〉
- 第5巻「メサの章」………'91・5月発売予定
- 第6巻「ジェンマの章」…'91・6月発売予定
- 第7巻「ファクトの章」…'91・7月発売予定

発売元：キングレコード株式会社
©日本ファルコム／キングレコード株式会社

待望の超大作パーフェクト・コレクション・YsIII いよいよ発売

3.15

昨年、大好評だったパーコレイース、イースII。そして、何か足りないと感じた皆さん大変お待たせしました。いよいよイースIIIがパーフェクトコレクションとなって登場！更に充実した内容で君にせまる！

VOCAL VERSION 3曲、NEW AGE MUSIC VERSION 3曲、S. A. V 2曲に加え今回から新しく登場するJ. D. K. サウンドスタッフによる、J. D. K. ARRANGE VERSION 4曲。何とスーパーバイザーにスタートレーダーのアレンジでおなじみの奥慶一を迎え、J. D. K. をサポートしてくれたりとか超盛り沢山です。それから忘れちゃいけない、SPECIAL ARRANGE VERSION。
今回のSPECIALには何かが起こる！

初回特典はおなじみカラーピクチャーディスクだ。
毎回売り切れ続出の為、今回特に沢山用意したいという情報はまだ伝わってない。早めにレコード店に行くことをおすすめします。

●KICA-1021〜1022 ￥3,800（税込） 3月15日発売

ソフトウェアQ＆A



Q 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入ると思いますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。

A 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。
どんなに小さくても会社は会社です。



Q 私の部署では通常オリジナルを使用していますが忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用しています。いけませんか。

A 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。



Q 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが問題ありますか。

A 著作権法違反です(21条)。ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売買していた電器店が、摘発されました。



Q 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

A オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。



Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど……。

A お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。



私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システムズ・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトプロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務所
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91.1.25現在〉

1月25日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。



悠久の流れを越え、今新たなる歴史の胎動がはじまる。



■深遠な拡がりをみせる洞窟、間近に迫る魔物、そして、遥か彼方に望む雄大な山並み。新開発3D-HEXを駆使したバードビュー画面が次世代RPGの名シーンを綴る。

■ファンタジック・ワールドの住人として、『少年期』『青年期』『壮年期』『老年期』の一生を体験する。

■敵の強さ、数、レベルの状況に応じてグループ戦術を練るSLGファイトを展開できる。パーティーを集めて、おもいっきりバトル!

■「少年期」の行動に応じたキャラクター・メイキングで今までにない新鮮な出会いを楽しめる。

■ノエビア、ディズニーランドをはじめ、荻野目洋子や光ゲンジなどのCMで話題のミュージックコンポーザー平岩嘉信氏がゲームミュージックに初参加。美しい旋律、ときに激しいリズムが、ストーリーをドラマチックに盛り上げる。

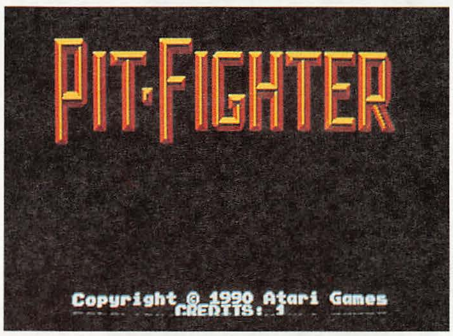
PC98VM以降シリーズ ¥12,800(税抜き)
PC98VM以降シリーズ(マウス付) ¥16,800(税抜き)

※付属のマウスは、ウルフ・チーム ロゴ入りNEOS製MS-50L特注バージョンです。
※要アナログ・ディスプレイ ※要バスマウス ※要RAM640KB ※2HD内蔵2ドライブ専用

MIDI完全対応(for MT-32、CM32L、CM64)●RAMボード対応

Game Creative Staff
WOLF TEAM 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1 ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795





ビデオゲーム

「究極の格闘ゲーム」作りかた講座

ファイナルファイト ©CAPCOM
ピットファイター ©KONAMI／ATARI

Written by やんま

こんにちは，やんまです。今月は，スーパーソフト・ホットインフォメーションのビデオゲーム・コーナーの人気ランキングで大活躍中で，さらに'90年ビデオゲーム・グランプリ（くわしくは258ページを見てね）の第1位に輝いた，カプコンの『ファイナルファイト』，そして先日発売され，大好評のコナミ『ピットファイター』に注目。この2作を題材に「おもしろい格闘ゲームには何が必要か」を探ってみました。

まだこの2作をプレイしたことがないなんて人は今すぐゲーム・センターへGO！ プレイしておかないと一生の不覚となってしまうよ。

格闘ゲーム 人気の秘密を探る

格闘ゲーム。———主にパンチやキックなどで敵を倒していくゲームのこと。

ゲーム・センターなどを経営する人達の間では「確実にある程度の収益が入ってくるゲーム・ジャンル」と言われ，とりあえず格闘ゲームならと，安心して自分のゲーム・センターに入れてしまうオーナーさん達が多いと聞きます。

この信頼のされかたはいったい…。他のジャンル以上に格闘ゲームが信頼され，望まれている理由はいったいなんでしょうか？そしてその人気の秘密は？

それは，どんな人でもすぐにゲームに入っていける度合いが，他のジャンルに比べて高いからではないでしょうか？シューティングやアクション，パズルのように複雑なテクニックや操作，頭を使うわけでもない。

殴る，蹴る，闘う，目的はそれだけ。

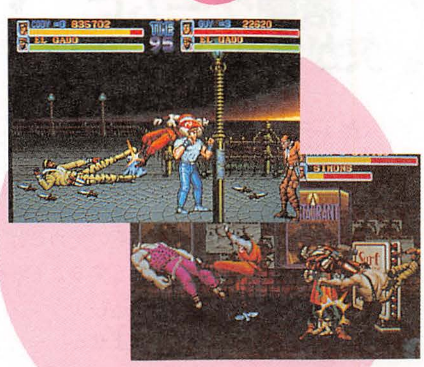
複雑なゲーム内容は二のつぎ，とっつきやすさがそこにあるからなのでしょう。

そしてもう一つ。人間の闘争本能。人間はもともと闘う動物（？）ですから，だれでも心のどこかに闘争本能を持っているはずです。これがストレートに表現されるのが格闘ゲーム。そんな本能をくすぐられて，ついついコインを入れてしまうのかもしれません。人気があって当然といえば当然かもしれませんね。

こういった優れた点を武器にして，格闘ゲームは昔も今もコンスタントに人気を保ち続けているわけです。

それでは「格闘ゲームの作りかた講座」と題して，おもしろい格闘ゲームには何が必要かを探っていってみましょう。

誰もが認める完成度の高さ！『ファイナルファイト』カプコン



▲『ファイナルファイト』の画面。発売から1年近くたった今でも人気ランキングで上位に入っているというすごいゲームだ

89年10月4日，5日。その日，東京流通センターでは毎年恒例のアミューズメントマシン・ショーが開かれていました。

他メーカーと比べると人も少ないカプコンブース。ここに登場した『ストリートファイター'89』。これが『ファイナルファイト』とボクのはじめての出会いでした。「ストリートファイターとは全然ちがうゲームになっちゃったね」，「普通の格闘ゲームじゃないの？」，そう気にもとめずに通りすぎて行く人々。人々の足は「グラIII」，「R・タイプ2」へ向かっていったのでした。このとき，誰がこの後の大ヒットを予想できたでしょう？ 「テトリス」の影に隠れてしまいがちですが，この『ファイナルファイト』も大変なヒット作です。本誌スーパーソフト・ホット・インフォメーションのビデオゲーム・コーナーの人気ランキングでは発売から1年近くたった今でも必ず上位にランキング。今月号で発表している'90年ビデオゲーム・グランプリでも総合第1位受賞というすごさです。

そして，昨年末にはスーパーファミコン版も発売され大好評を博していますよね。

本場アメリカの「なさけむよう」格闘ゲーム！『ピットファイター』コナミ/ATARI



◀『ピットファイター』の画面。ルールのない1対1の賞金獲得戦



▶画像取り込みを使ったリアルなグラフィック。背景の観客まで取り込みだ





◀これが拡大縮小機能を使ったカメラワーク。キャラの位置によってこんなにちがう

つい先日，コナミから発売された『ピットファイター』，もうプレイした人も多いと思います。このゲームは「ストリートファイター」タイプの格闘ゲーム。地下社会で行なわれる

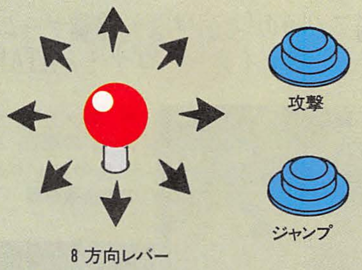
ルール無用の賞金獲得戦。敵とは1対1で戦い，勝てばつぎのファイターに挑戦となります。ゲーム開始時に特徴の異なる3人のキャラクターの中から1人を選択。3人はそれぞれ必殺技を持っていて，パンチ，キック，ジャンプの三つのボタンを同時に押すことで使うことができます。

この『ピットファイター』の特徴として，「キャラクターがすべて画像取り込み」という点があります。画面を見てもらえばわかると思いますが，実在のモデルにキャラクターのかっこをさせ，ポーズをとってもらい，それを写真に撮って取り込んだのでしょう。撮影風景などを想像してみると笑ってしまいますね。

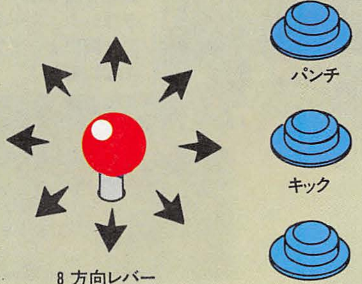
そしてもう一つ，「映画的なカメラワーク」があります。自分のキャラの位置に合わせて視点がグーッと引いたり，ズームアップしたり，ゲーム中，画面が滑らかに拡大縮小します。カメラの〝ズーム機能〟や〝上下，左右にカメラを動かしたようす〟をだすことによって，まるで映画を見ているような気分にさせてくれるのです。

ひさびさにアメリカらしさ，ATARIらしさを感じさせてくれるゲームだと思いました。

ファイナルファイト操作方法



ピットファイター操作方法





▲筋肉の付きかたや影まで細かくリアルに描きこまれている。カプコンのグラフィックは定評があるね（ファイナルファイト）

▼キャラ達がとてもいい味をだしている。取り込みを使ったゲームがこれから増えていくのか？ 今後の課題は解像度を高くするのと，パターン数を増やすことだと思う（ピットファイター）







◀操作をまちがえたときなど，キャラがリアルなぶん，よけいにおかしい。画面の中のみんなは，まじめにやってるんだから笑っちゃ悪いって。左（ピットファイター），右（ファイナルファイト）

格闘ゲームに欠かせない物とは？

キャラがリアルで大きい

やっぱり格闘ゲームは迫力！ この迫力がなくてはおもしろくありません。そのためにはキャラクターをできるだけ大きくすることが必要です。小さなキャラを覗き込むようにプレイしていてもおもしろくありません。

それからリアルさ。ゲームのドット絵というとどうしてもアニメっぽくなりがちですが，最近の格闘ゲームはリアル路線がはやりのようです。はやりというよりも格闘ゲームに一番似合っているのが，このリアル路線なのかもしれませんね。

「ファイナルファイト」は売りとして大きくリアルなキャラクターというのを貫き通していました。これがヒットに大きく貢献したのは言うまでもありません。そして「ピットファイター」。これで使われている画像取り込みはリアル路線の究極ともいえる姿でしょう。なにせ本物の人間が操作どおりに動いて闘ってくれるのですから。画面がリアルになったぶん，緊迫感が高まり，そしてなぜかこっけいさ（？）までが伝わってきます。思わぬ動きなんかしたときは笑ってしまいますよね。

簡単操作で多彩なアクション，豊富な技

前に述べたように，格闘ゲームの魅力はとっつきやすさです。ですから初プレイでもすぐに遊べるぐらいの簡単操作でなくてはいけません。しかし，これはもうほとんど決まったようなもの。レバーで自キャラの操作，ボタンでパンチ，キック，ジャンプ。これが基本形となっています（若干のちがいもあるし，決めつけちゃうのもなんですが）。あとは，この操作でどれだけ多くの技が使えるようになるかです。もちろん使いやすく，流れるように技がでてくるぐらいでないといけません。

その点を考えて「ファイナルファイト」の操作系を思いだしてみてください。見事に簡略化されていて無駄がないと思いませんか？「ピットファイター」も同じですね。結果として，「初心者はボタンを押しているだけでも楽しく，上級者はより多くの技を使いこなすことができるようになる」これが格闘ゲームの操作系の理想の姿ではないでしょうか。

そして操作のことがでたついでといってはなんですが，操作性のことにも触れたいと思います。どんなゲームにも言えることですが，操作性はとても重要です。ボタンやレバーにすぐに対応するようでないといけません。「ファイナルファイト」に連射装置をつけている店があるなんて聞いたときには驚きました。まさか，格闘ゲームに連射装置がいるなんて

……。シュシュシュと繰りだされるパンチは見ていて気持ちがいいものです。

強烈な個性を持つ主人公・敵キャラ

そしてキャラ達。格闘ゲームには強烈な個性を持ったキャラクター達が必要です。

まず主人公。『ファイナルファイト』では，彼女ジェシカをつれ去られた主人公「コーディー」，コーディーの友人で忍術を心得ている「ガイ」，元ストリートファイターで今は市長，ジェシカの父親の「ハガー」の3人。

●ファイナルファイトの３人





◀忍者だけあって身のこなしが軽いガイ。パンチは速いが破壊力が今一つ。残念ながらスーパーファミコンでは欠場している



▶主人公のコーディー。パンチはそれほど速くないものの，破壊力はガイより上。ナイフを持たせたら日本一？



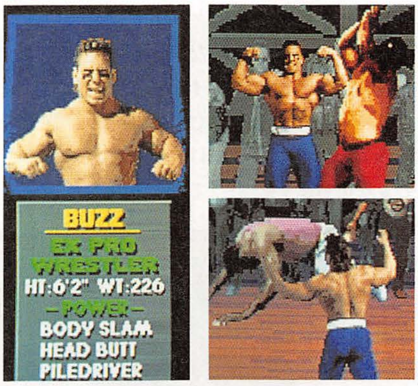
◀大迫力のハガー。動きは遅いが力は十分。技もバック・ドロップ，パイル・ドライバーなど個性的だ。これで市長っていうんだから…

そして『ピットファイター』では，元プロレスラーの「バズ」，キックボクシング・チャンピオンの「タイ」，空手の達人「カト」の3人。これらのキャラがそれぞれちがった得意技を持っていて，個性あふれる戦いを繰り広げるのです。

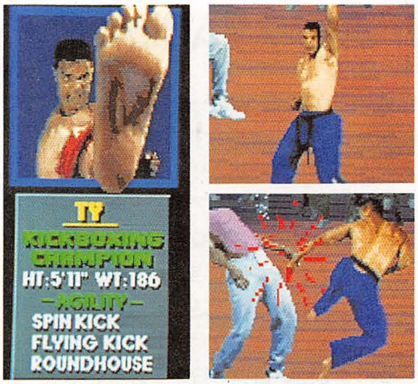
この3人っていうのがポイント。得意な技や敵に与えるダメージ，動きの速さ，使える武器，などのちがう3人を用意することによって，ひとつぶで3度おいしいゲームとなっています。選べるキャラをただ増やせばいいというわけではなく，それぞれのキャラの特徴づけ，それぞれの難易度のちがいが大事なのです。これによって一つのゲームをまるでちがう複数のゲームにしているといってもよいでしょう。

そしてつぎに，敵キャラ。敵キャラで大事なのは主人公と同じく個性。そしてアルゴリズムです。「ファイナルファイト」では，この個性とアルゴリズムの調和がとてもよくできています。敵キャラをすべて特徴のあるものにし，一つのキャラに一つのアルゴリズムをつける。そうするとプレイヤーは，プレイしていくうちに，「このキャラがでてきたら，こうやって……」と学習していくことができる

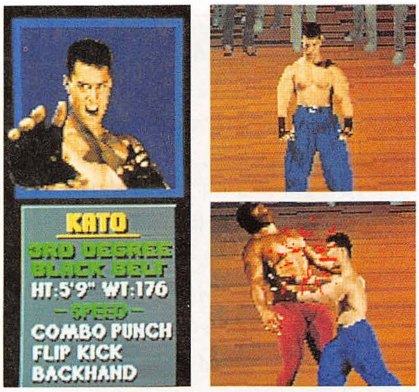
●ピットファイターの３人



▲元プロレスラーのバズ。笑いをとるならこの人だ。おいおい，ポーズなんてとってる場合じゃないって。
バズの得意技は殺戮ボディスラム。パイル・ドライバーも使えるぞ。



▲キックボクシングのチャンピオン，タイ。そこらへんにいそうなおじさんだ。本当にいたら恐いけど。
得意技は致命的フライング・ダブルキック。けっこう使える技だよ。



▲試合の前後に必ず礼をするカト。さすが日本人だ。
得意技は必殺ドラゴンパンチ。あたたたたたたー！北斗神拳みたいだね。

デモも忘れず見とこうね。デモ・ダイジェスト

ファイナルファイト

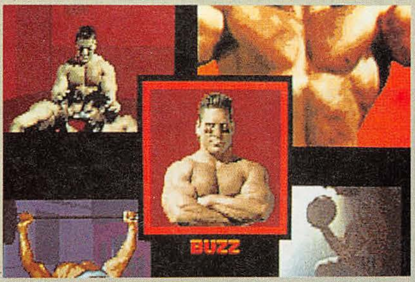


▲ハガーがテレビをつけると，捕らわれの身となったジェシカの姿が……。

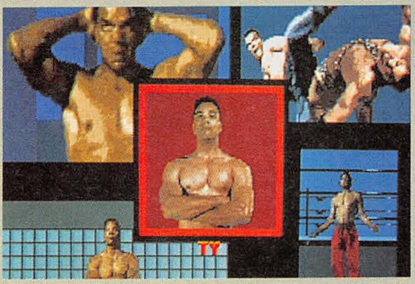


▲「なんと，ひきょうきわまりない！」めちゃくちゃかっこいいコーディーとガイ

ピットファイター



▲ボディビルで体を鍛えるバズ



▲縄飛びするタイ



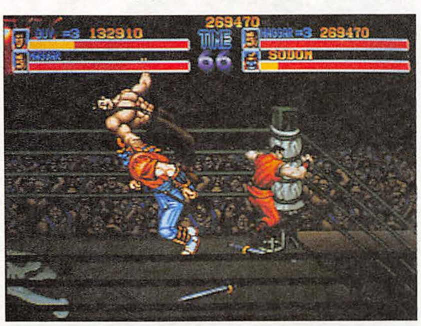
▲山にこもるカト

のです。

そして，この2作はキャラの色づけが大変うまくいった例といえるでしょう。色づけといっても着色のことじゃないですよ。プレイヤーの心の中にキャラへの「思い入れ」をどう作るかってことです。この思い入れしだいでゲームの人気自体が左右されてしまうことがあるぐらいですから，とても大切な物です。

例として，まずデモがあげられるでしょう。電話が鳴り，それを取る市長ハガー，「……おっと，切ると後悔するぜ，なにせ娘の命がかかっているからなぁ……」。なんと娘のジェシカがマッドギアにさらわれてしまった。場面は変わってジムのようなところ，コーディー「なに，ジェシカがさらわれた！」，ガイ「せっしゃもすけだちいたす」という，あのデモです。これを見れば，主人公キャラの特徴や間柄ってものがなんとなく理解でき，すんなりゲームに入ることができるでしょう。この「せっしゃもすけだちいたす」の一言でどれだけの人がガイのファンになったことか？スーパーファミコン版でガイが削られてしまうと聞いて編集部の編さんJr.が何通カプコンに手紙を書いたことか……。

「ピットファイター」のデモも同じです。3人のキャラが鍛えている姿をアニメで紹介，そして最後に3人の雄姿がドーンと登場。これでこの3人が，ただものではないと頭に焼きついたはずです。



▲こいつがソドム。一番最初の強敵だ。敵に触ると名前と残りライフが表示されるようになっている（ファイナルファイト）

それともう一つ大きいのは敵キャラの名前がわかるってこと。これによって，自分のライバルがどのキャラかを知ることができ，「今ソドムで止まってるんだよ」「弱いなあ，俺はアビゲールがライバルさ」なんて会話を交わすことができるのです。かなり親近感がでてくると思いませんか？

キャラの人間くささ

闘っているキャラはすべて人間です。人間ですから痛さも感じるし悲鳴もあげる。殴られるのをわかっていて突っ込んできたり，パンチを受けてもよろめきもせずに突っ立っていたりしたのでは，せっかくの雰囲気がしらけてしまいます。格闘ゲームではそういった描写や演出が大変重要な物となっています。

敵に殴られたらプレイヤーもつられて「いて！」と言ってしまうぐらい，痛さを感じられるゲームでないといけません。そのためには必要なのは，いたがっていたり，ふっとんだりしているキャラの動き。そして「うおりゃ！」，「ふーん！」，「うっ！」，「ギャー！」などのボイスなのです。

これは「ファイナルファイト」のアーケード版と，スーパーファミコン版を両方ともプレイし，比べてみればわかると思いますが，移植の際に削られているキャラのパターン，ボイスなど，ほんの少しのちがいを不満に思うプレイヤーが何人いることか。

格闘ゲームは他のゲーム以上に表情の豊かさ，人間くささが求められているのです。



▶画面一杯のキャラ。CPシステムのパワーを感じさせる。残念ながらスーパーファミコン版では1画面中に敵が3人までしかでない（ファイナルファイト）

得点システムのこだわり

最近のカプコンのゲームの得点システムには驚かされるばかりです。「ファイナルファイト」も例外ではありません。

たとえば，面をクリアするとき，持っている武器によって入る点数がちがう，敵にかける技の大きさによって点数がちがう，敵をシャンデリアや炎に巻き込むと点数が入る，コンティニューすると1点ずつ入る，など細かいところまでていねいに設定されています。それもただ単に設定されているだけではなく，見事に調整されているから驚きです。ここまでできるカプコンの開発には，きっと凄腕のプレイヤーがいるのではないでしょうか？

このよくできた得点システムも「ファイナルファイト」の人気にプラスとなったのではないでしょうか。ゲームの完成度を高めるためにこういった細かいところまで注意をはらう。今のカプコンには余裕さえ感じられます。

「ピットファイター」では得点の他に，その面のタイム・レコードが記録されています。いかにその敵を早く倒すかってことですが，これもまた別の楽しみかたができますね。

こういった点数，タイムなど，プレイ意欲をかきたてるもの，＋αの部分まで凝ってほしいと思うのは，プレイヤーのわがままでしょうか？





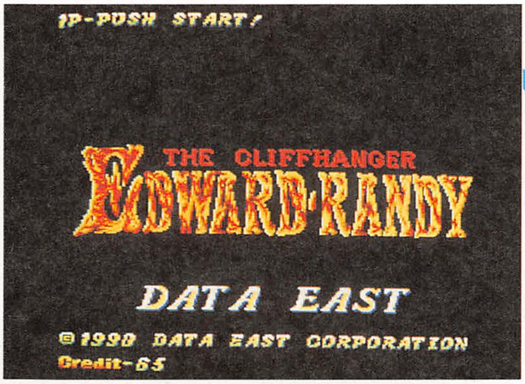
▲そしてメモリ容量のため，スーパーファミコン版ではこの面はまるごと消えてしまった。これは幻のボス，ロレント。こいつも本当に強かった（ファイナルファイト）

最後に

格闘ゲームに欠かせない物としていろいろあげてみましたが，これをすべて詰め込めばいいゲームができるなんて思ってはいけません。これらは，この2作から目立って良かった点を抜きだしたにすぎないのですから。

料理にたとえれば，やっと材料がそろったところ。これからバランス調整などの味つけをしなければならないのです。味つけしだいでどんなゲームにでもなってしまうのです。これは格闘ゲームだけのことではありません。「ファイナルファイト」は，この味つけが絶品でした。五つ星をあげてもいいぐらいに…。ですからここまでのヒットにつながったのでしょう。これを越える物はそうでてこないと思います。あなたの頭の中に「ファイナルファイト」や「ピットファイター」を越える，究極の格闘ゲームのイメージが浮かんだでしょうか？

では最後に，〝おもしろい格闘ゲームは見ているだけでも楽しい〟とつけ加えて終わりにしたいと思います。



NEW VIDEO GAME

ついにゲームは映画を越えた!?
ストーリー性も抜群!アクション・ゲームの最高峰現る

エドワード・ランディ

©データイースト

Written by やんま

今月のNEW VIDEO GAMEはデータイーストの『エドワード・ランディ』。アクション・ゲームを得意とするデータイーストなんだけど，この作品は今までと一段違ったすごさがある。

「冒険100連発！」というキャッチ・コピーが表しているように，本当に冒険，冒険，また冒険って感じに，次から次へと物語が展開する。息もつかせぬアクションの数々。

プレイヤーを1秒たりとも飽きさせないこの演出は，まるでスチーブン・スピルバークかロバート・ゼメキスの映画を見ているかのようだ。

ちょっと大味なのが残念だけど，これは絶対最後まで見る価値はあるぞ！

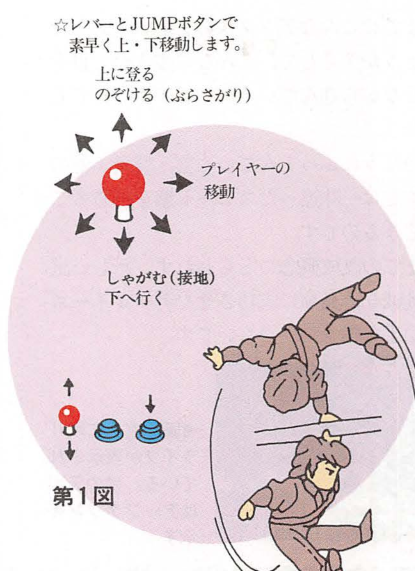
ストーリー

時は193×年。山間の小さな村に隠されていた恐ろしい陰謀……!?　秘密を知ってしまったために追われることになった少女を，偶然助けてしまったことから，主人公エドワード・ランディの冒険の物語が始まる。

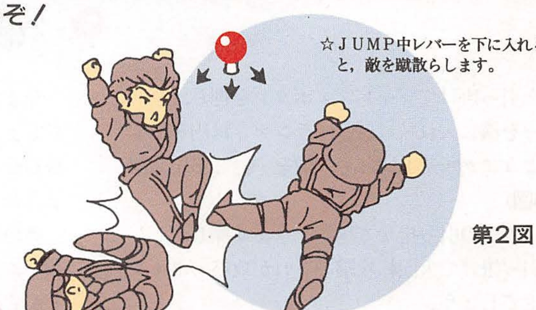
滝をくぐり，空を飛べ！

水上を駆け抜け，断崖を進め!!

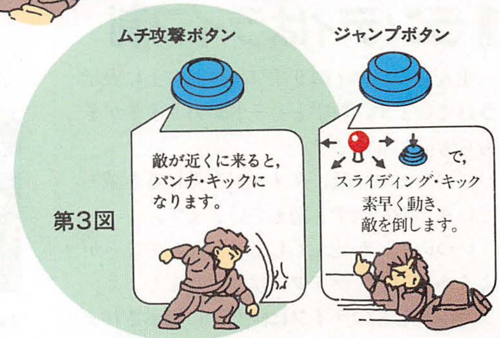
息もつかせぬアクションにつぐアクション，冒険100連発だ!!



第1図



第2図



第3図

操作をマスターして大冒険に出発！

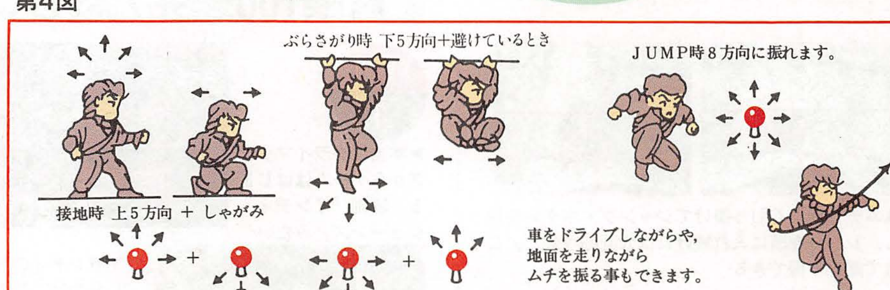
8方向レバーでランディを操作します。上に入れれば一段上に上がったり，ぶら下がったりします。下に入れればしゃがんだり，一段下に下がったりします。このとき，ジャンプ・ボタンを同時に押すことによって素早く上下移動ができるようになります（第1図)。

ジャンプ中にレバーを下に入れれば，キックで敵を蹴散らすことができます（第2図)。

左のボタンはムチ攻撃ボタン。押せばレバーの方向にムチを振ります。敵が近くにいる場合は自動的にパンチやキックになります。

右ボタンはジャンプ・ボタン。押せばランディがジャンプ。また，レバーの左右，斜め下と組み合わせればスライディング・キックをすることができます（第3図)。

第4図



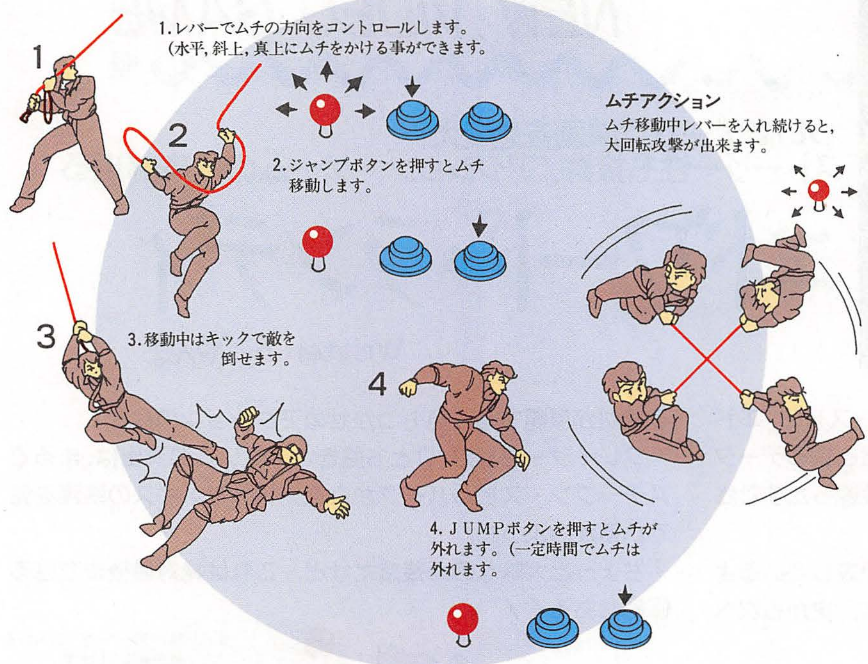
たよりはムチ１本！大回転で敵を蹴散らせ！

ムチ攻撃ボタンを押して攻撃できるのは，ランディが接地しているときは，上5方向。しゃがんでいるときは横2方向だけ。ぶら下がっているときは下5方向。避けているときは横2方向だけです。ジャンプしているときは自由に8方向へ振ることができます（第4図)。

高いところや離れたところにはムチを使って移動することができます。ムチは水平，斜め上，真上に引っ掛けることができるので，うまく引っ掛けて，ジャンプ・ボタンを押します。するとランディがムチにぶら下がり，移動をはじめます。

はずすときはジャンプ・ボタンを押せばOKです。ムチ移動中はキックで敵を倒すことができます。

これを使った大技として，大回転攻撃があります。ムチ移動のときと同じように，ムチ



を引っ掛けてジャンプ・ボタンを押し，レバーを横に入れ続ければ，ランディは円を描くようにクルリと回って，敵を一掃します（**第5図**）。

ムチの引っ掛かる場所をうまく探しだし，引っ掛けて大回転攻撃。これが攻略のポイントでしょう。

ランディはライフ制

主人公ランディのライフは画面左上に表示されています。数字とハートがありますがどちらも同じものです。

このライフは敵にダメージを受けると減っていき，敵を倒すと増えていきます。

いつのまにか死んでしまったなんてことがよくあるので，ライフには注意しましょう。

敵ボスなどのライフは画面下に表示されます。



▲ムチをうまく引っ掛けてジャンプ・ボタンを押し，レバーを横に入れ続ければ大回転攻撃だ！これで敵を一掃できる

アングルがすごい！

画面写真を見ればわかると思いますが，この『エドワード・ランディ』は，おもにプレイヤーの正面から見たアングルでゲームが展開していきます。

ちょうど，3Dのカーレースゲームを逆にスクロールさせたような感じで，背景がどんどん奥のほうへと流されていきます。

今までにこんなアングルのゲームがあったでしょうか？そして，こんなに主人公と目を合わせながら進んでいくゲームがあったでしょうか？

奥のほうにふっとんでいく雲，背景，他のゲームとは一味違ったスピード感を感じることができるのです。

今までの既成概念にとらわれず，新しい試みに挑戦し，見事に成功させたデータイーストに拍手を贈りたいぐらいです。



◀画面左上に残りライフが表示されている。横の矢印はアップダウンを示す

ストーリー重視，面の最後にボスがいるとは限らない！



◀『エドワード・ランディ』の独特なアングル。奥に向かって背景が流れていくゲームなんて他にあった？

この『エドワード・ランディ』のもう一つの新しい点として「面の終わりにボスキャラがいるとは限らない」ということがあります。

それは独特の面の区切りかたによっています。面の区切りはストーリーの区切り。物語が一段落したところで，面が終わるようになっているのです。考えてみれば誰が，面の終わりには強力なボスキャラを登場させなければならない，なんてきめたんでしょう？

ボスキャラをだすのは，ゲームの要所，要所でメリハリをつけるため，というのが大方の意見です。ボクも確かにそのとおりだと思います。

中ボス，ラスボスを出してプレイヤーの心を盛り上げ，倒したところで面クリア，気分転換してつぎの面へ。つぎの面にはさらに強いボスが……，というのがパターンとなっていますね。まるで教科書にでも書いてあるかのように。そして，ゲームを作る側も，プレイする側も，面の最後には凝ったボスを……と望むようになってしまっています。

それが悪いことだとはいいません。でも，そんな決めつけたように同じことをしている，ゲームメーカー（ゲームを創る人の意），プレイヤーを情けなく思いませんか？こんな僕達の目を覚ましてくれた『エドワード・ランディ』。まだまだ拍手せずにはいられません。

冒険100連発！息もつかせぬアクションの数々!!

STAGE 1



▶本当にクライマックスからゲームははじまる。映画「インディ・ジョーンズ」みたい



◀赤い炎は画面下まで行くと火柱となる。青い炎はプレイヤーを追いかけてくるぞ。炎を避けつつ敵の頭を狙え！

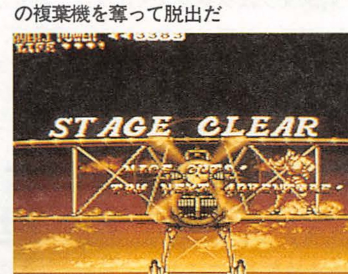


▲波間に浮かぶ複葉機の上を飛び移っていく。しばらく進むと向こうに巨大な滝が見えてきた。黄色い敵は銃を撃ってくるので早めに倒そう



▼ランディの前に姿を現したのは，この世の物とは思えぬ巨大な化け物だった。「こいつはいったい？」とりあえず，この場は闘うしかない

▼どうにか化け物を倒すことができた。敵の複葉機を奪って脱出だ

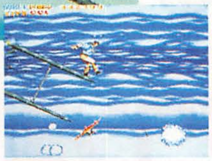


STAGE 2



▲ホッとする暇もなく，またもや敵の攻撃。ムチをうまく引っ掛けて，複葉機を乗り換えていこう

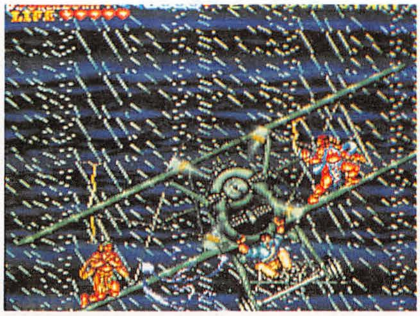




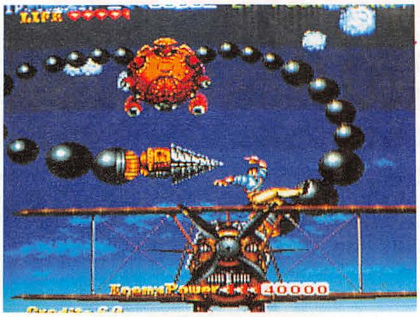
▲とにかくジャンプ！1か所でもたついていると，すぐに画面の外に流されてダメージを受けてしまうぞ。先が見えなくてもとりあえずジャンプだ！



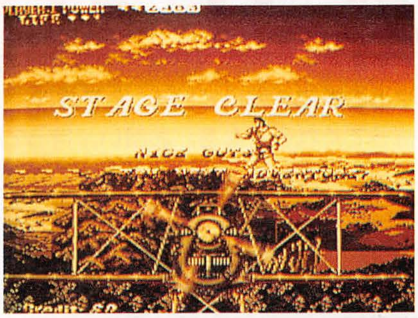
▲手を両方とも倒すと，今度は火炎放射で攻撃してくる。大回転攻撃で応戦だ。背景にも注目。雲が通りすぎるたびに地平線の傾きが変わっている



▲急に雲行きがあやしくなってきた。雷がなり，奇妙な敵が現れる。おれは夢でも見ているのだろうか？

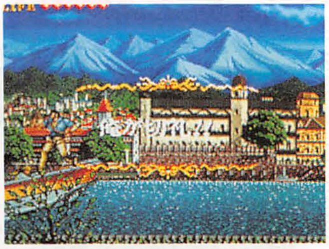


▲つぎにでてきたのは巨大な球状の敵。2本の手を伸ばしてくる。ドリルの動きには注意しよう



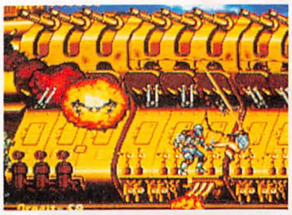
▲「O.K.！」ステージ・クリア。こんどは無事に家に帰れそうだ

STAGE 3



▶この面はモーター・ボートでのチェイス。横スクロールと3Dスクロールが交互に展開する



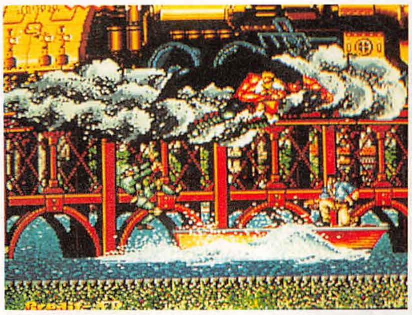


◀機関車をよじのぼっていく。ムチがどこに引っ掛かるのか，素早く見極めないといけない



▲これが切り換わる瞬間。とても滑らかに切り換わる

▲3Dシーン。ボートはランディの立っている位置でどちらに動くかきまる。敵が弾を撃ったらすかさずジャンプ



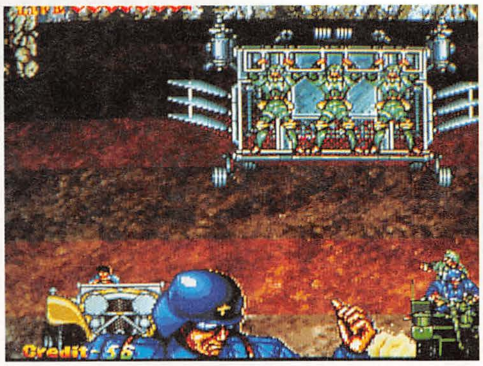
▶敵に気をとられていると，いつのまにか黒マントの男が・・・・。「まて，その子を返せ！」

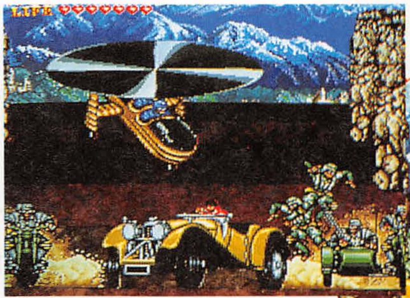


▲機関車の先頭にはあの黒マントの男が待っていた。「その石を，渡してもらおうか！」「その娘と交換だ！」

STAGE 4

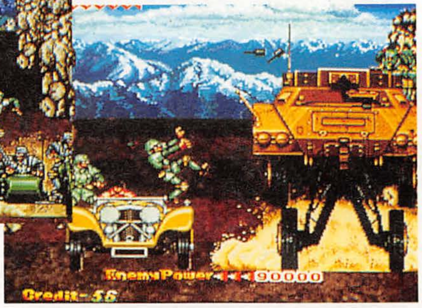
▶この面は突っ走る自動車でのアクション。レバーとジャンプ・ボタンで車を動かすことができる。突然でてきて「行け！」と指図する敵兵。芸が細かい！





▲敵のヘリコプターまで現れた。乗り移ってくる敵兵に注意。片輪走行で敵を踏みつぶせ！

▼この面のボスはこの装甲車。中からでてくる敵兵には素早く対処。手投げ弾は当たるといたいぞ





ホンキでPlay ホンネでReview!!
Computer Game

スーパーファミコン用ソフト
TARGET25

卒論だよ，卒論。4日後がゼミだっていうのに，なぜかベーマガの原稿を書いている。金子教授，1,2週間ぐらい遅れても待ってくれるかなあ。お願い，待って。なにしろ，もうあとがないんだから（わかる人だけわかってください）。

こんな精神状態でホンキホンネってのは，あまりに酷じゃありませんか――ちっ，これまで堅いイメージで統一していたのに，こんなリードを書いてしまうとは。これじゃ赤烏龍吉だぜ。

今月のお題は――なになに，90年に発売されたスーパーファミコン用ソフトの総括？

まずいぜ，ホントにホンネがズバズバでちゃいそう。まあ，いいか。スーパーファミコン用ソフトは厳しく評価していくと年頭に誓ったんだから。

というわけで，どうなりますことやら，今月のホンキホンネ。紹介する順序が，ボクの個人的な順位付けだと思ってもらってけっこうです。

90年発売スーパーファミコン用ソフト全9本を総括する！

F-ZERO

11月21日発売 7,000円　任天堂





先月号で，あれだけ書いた。惚れている。心底惚れている。『F-ZERO』が目の前にいる女の子だったら，結婚しちゃうかもしれない。WHITE LANDで式を挙げたあと，ハネムーンはBIG BLUEへ行きたいな。

やはりゲームは，快感が命である。『F-ZERO』を，ありふれたレーシング・ゲームなどと言うなかれ。

このスピード感。この操作感覚。走っているだけで，こんなに楽しいゲームが，かつてあっただろうか。

ところで，なぜ『F-ZERO』が，同じ任天堂の『スーパーマリオワールド』や『パイロットウイングス』と比べて，容量は同じなのに価格が1,000円も安いのか。答えは，『F-ZERO』だけが特殊な拡張チップを積んでいないからだ（『マリオ』の場合は，圧縮を重ねて5メガぐらいの容量を4メガROMに詰め込んでいるので高いということだけど）。

すなわち『F-ZERO』は，スーパーファミコンの性能であれば，作れて当然のゲームなのだ。しかしながら，初心会ではじめて動いているところを見た他社のプログラマーたちが「ああやればいいのか」と，声をそろえて悔しがった。

『F-ZERO』は，スーパーファミコンにおけるコロンブスの卵なのである。そういう意味では，『テトリス』にも似ている。

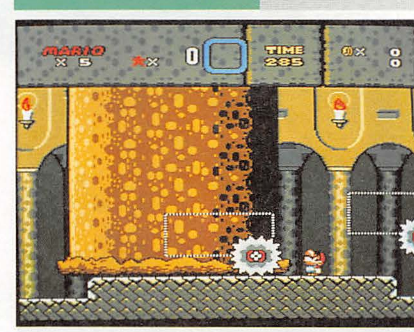
タイム・アタックにようやく一段落ついた先日，はじめてクイーン・リーグを走った。ちがう世界が開けたようでおもしろかった。

これでまだキング・リーグが残っているのかと思うと，楽しくて仕方がない。もうスーパーファミコン本体に払った金額の元は十分にとったな。

願わくば，対戦タイプの『F-ZERO』をぜひプレイしてみたい。ゲーム・センターで，5台通信でつながっていて，体感ゲーム方式で実際に重心移動ができる――そんな『F-ZERO』が登場しないかなあ。

スーパーマリオワールド

11月21日発売 8,000円　任天堂





やはり何だかんだ言っても，このソフトは上位にきてしまう。顔だものね。

プレイして感じるのが，とてもていねいに作られているなあということ。一つ一つの面のアイデアもそうなのだが，何気ないディテールに相変わらず力が入っている。さすがだ。

たとえば，プレイするステージを選んだと

きに，マリオがハイッと手を上げるポーズ。直接ゲーム性に影響を与えるわけじゃないけど，まちがいなく感じる小気味良さ。

ボクはこのポーズを見て『クインティ』（ナムコ）の主人公の同じ動作を思いだした。プロデューサーの宮本さんが『クインティ』を大変気に入っているという話だから，そのアイデアをマリオにも取り入れたのかもしれない。売れ線ゲームのメイン・システムをそのままいただいちゃうイージーさに比べ，こういうディテールの消化の仕方こそ美しい。

もう一つ光っているのが，ゲームの難易度調節を，コンフィグレーション（設定モード）以外で実現したということ。

コースのところどころに隠されている四つのスイッチを踏んで，点線ブロックを実体化させることにより，各エリアのむずかしさが変化していくのだ。

必ずしも誰もが思いのままに難易度を変えられるわけではないけど，急がずていねいに遊んでいる人が，いい目を見れるというこのアイデアは良かった。

最後にひとつ。値段分「遊べる」ことはまちがいない。これで文句を言っちゃ申しわけないとも思う。でも，ひとつだけ。

『スーパーマリオワールド』は任天堂の他の2作に比べると，インパクトという点で弱さを感じてしまった。スーパーファミコンになって，マリオは想像もできないほどグレード・アップされるにちがいない，という期待が大きすぎたせいだろうか。ぜいたくになりすぎちゃったのかな。

パイロット・ウイングス

12月21日発売 8,000円　任天堂



プレイヤーを選ぶゲーム。フライト・シミューレータ系に興味を持てない人は，あまりのめり込めないかも。逆に，小学校の作文の時間に「将来パイロットになりたいです」なんて書いた人には，かわいくて仕方のないカートリッジとなることだろう。

『F-ZERO』がスピードによる爽快感を追求したのに対して，こちらは大空を浮遊する楽しさを表現しようとしている。同時に，拡



大・縮小・回転機能ってのはこういうものなんだ，と有無を言わさず納得させるだけの美しい映像を実現。コンピュータ・ゲームを知らない人にスーパーファミコンのすごさを伝えるときに，もっとも説得力を持っているゲームかもしれない。

その手のゲームをそれほど好んでやらなかったせいかもしれないけど，元来，フライト・シミュレータに柔軟なゲーム性を持たせた作品はあまりなかったように思う。印象に残っているので，サイバースティックで遊んだ『遊撃王II』（システムソフト）ぐらい。あのゲームは，「敵の戦闘機を撃墜せよ」とか「敵基地の写真を撮影してこい」とかのミッションをクリアすると，新しいミッションが登場する，という設計になっていた。

『パイロット・ウイングス』でも，フライトクラブのカリキュラムという形で，やはりプレイヤーに面クリアの達成感を与えようとしている。規定の得点が取れて，つぎのカリキュラムに進めた――このときって，やっぱりうれしいものね。

おまけに，ステージ5と10では，ヘリコプターを操縦して敵基地を破壊するという，シューティングっぽいことまでできてしまう。ベニー松山いわく「この面だけでサンダーブレードよりもおもしろい」――ごもっともです。

ひとこと付け加えておくなら，このゲーム，全体的になかなかむずかしい。速く先へ先へって，そればっかり考えていると，苦しむことになるかも。ゲームはじっくりと味わいながら遊べ，ってことですかね。

グラディウスIII

12月21日発売 7,800円　コナミ

正直言って，不安があった。

ボクはアーケード版の『グラディウスIII』を評価していない。過去に類を見ないほどのマニア対象ゲームだからだ。具体的な不満点は，以前に読ホンのページで散々書かれたので，あらためて繰り返すまでもないだろう。

それをどこまでコンシューマ向けにリメイクできるか。本当に不安だった。

が，実際にスーパーファミコン版をプレイしてみて，不安は安心に変わった。見事に「いつもの」コナミ風シューティングに作り直されていたからだ。

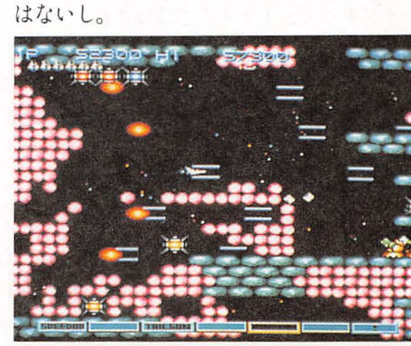
エディット・モードにしろ，面構成にしろ，アーケード版の不満点を逐一シェイプ・アップ。プレイしているときにBGMを口ずさみたくなったのは，ファミコン版『グラディウスII』のときと同じだ。これだよ，これ。コナミのシューティングは，こうでなくっちゃ。

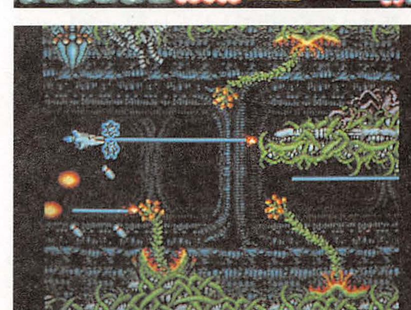
スーパーファミコン版で秀逸なのが，隠しコマンド・設定類の美しさ。ボクは隠しコマンドとかはあまり好きじゃないんだけど，このゲームだけは別。

まず，フル装備。ファミコン版『グラディウス』は「上上下下左右左右BA」だったよね。でも，スーパーファミコン版『グラIII』でそのコマンドを実行すると，一瞬フル装備になったあと（笑）自爆してしまう。ならば何なのかっていうと，スーパーファミコンのコントローラの特徴であるL,Rボタンを生かして「上上下下LRLRBA」なのだ。美しい！

他にも，エキストラ・ステージだの，アーケード・モードだの，ロシアン・ルーレット式エディットだの，オプションの間隔広げだの，スピード・ダウンだの，スーパープレイ・デモだの（まだまだあるけど），一つずつ隠し設定がわかるごとに感動してしまった。練り込まれてるよ，こりゃ。

難点と言えば，レーザーを撃ったときなどに処理スピードが目に見えて落ちてしまうってことか。スピード落ちは，ある意味では『グラディウス』シリーズの伝統でもあるんだけど，スーパーファミコンのCPUの処理能力の限界だから，仕方ないのだろう。これもアーケード版のように生死にかかわるほどひどくはないし。

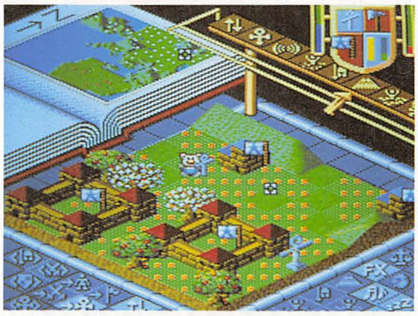


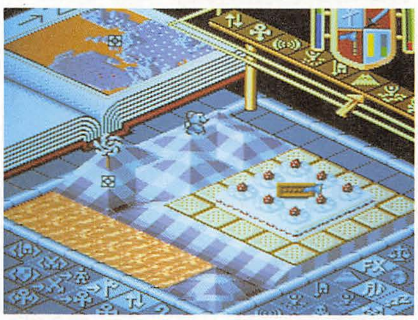


全体的に見れば，アーケード版の100倍は遊べるデキ，とまでいうと大袈裟か。ボクは合格点をあげたい。

ポピュラス

12月16日発売 8,800円　イマジニア





はじめに断わっておくと，ここからあとの『ポピュラス』『ファイナルファイト』『アクトレイザー』の3作は，ボクの評価としてはほとんど同一得点。したがって同順位と見てもらえるとうれしい。

『ポピュラス』については，パソコン版でやり込んだ人も多々いることだろう。スーパーファミコン版は，ゲームルールはそのままに，別シナリオの『プロミストランド』や，オリジナル・シナリオまで収録され，全部で約1000面にも及ぶ。『ポピュラス』ファンにはたまらない1本だ。

懸念されていたのが，その操作性。マウスがないスーパーファミコンで，どこまでスピーディなプレイができるのか。

スーパーファミコン版では，コントローラの特徴を生かしたいくつかの新しいコマンドを追加することによって，その問題点を解消しようとしている。

新コマンドの中でもおもしろいのが，小さな建物にカーソルを合わせてXボタンを押すと，城になるまで周囲を自動的に造成してくれるってやつ。『ポピュラス』の楽しみの一つは，いかに素早く土地を上げ下げして平地を作るかってことだったのに……と悲しむパソコン版フリークもいるみたいだけど，ターゲット・ユーザーを考えたら，これはこれでヒットのアレンジなんじゃないかと思う。ボクは見ていて気持ち良かったよ。

ところで，このゲームで全1000面のすべてをクリアする人って，はたしているんでしょうか。1面クリアに1時間かかるとして，全部で1000時間。1日に3時間ずつのペースでプレイしても，なんと丸1年遊べてしまう。そこまでやりこめば，非常にコスト・パフォーマンスの高いゲームかもね。

ファイナルファイト

12月21日発売 8,500円　カプコン





主人公の1人であるガイが削られた，2人プレイがなくなった，同時登場キャラ数が減ったなど，ハード・容量の制約上削減された部分はあるものの，コンシューマ・レベルで考えたら，十分に遊べる格闘ゲーム。

オリジナルのアーケード版は，90年のゲーム・センターで，トップクラスにインカムをかせいだ作品。これがやりたくてスーパーファミコンを買ったという人も少なからずいることだろう。

殴る蹴るの爽快感，豊富な技の種類が楽しい。原稿でイライラしたときなどには，うってつけのゲームだね。

ただ，この機会に一つ，格闘ゲームに対する問題提起をしたい。はたして格闘ゲームは，今のゲーム・システムのままで良いのか。

ボク自身の話をすると，『スパルタンX』（アイレム）や『イーアルカンフー』（コナミ）などの時代は，それなりに遊んでいた。しかし，左右以外に前後という移動方向が加わった頃から，この手のゲームをあまりやらなくなったように記憶している。なぜか。

前後という移動方向が生まれたことによって，当たり判定がわかりづらくなった。いや，もっと言えば，視覚的に不条理なのだ。戦う者同士が，横を向いたまま前後に重なり合っているというのが，どんなに不自然な状況なのか，考えてほしい。

横座標が一緒のときしか攻撃できないという現在一般的なシステムだと，キャラクターがペラペラの紙のように見えてしまう。どんなにグラフィックが描き込まれていようと，だ。奥行きをつけたゲーム・システムにするのなら，『ゼビウス』のような説得力のあるものにしてほしい――そんなことを考えたときから，急速にボクの格闘ゲーム熱は冷めてしまったのだった。

格闘ゲームに限らないが，キャラクターと背景を変えただけのゲームしか今後も登場しないようでは，あまりに悲しい。現在のタイプがある程度『ファイナルファイト』で完成された感もあるだけに，「親しまれているシステムで」という安易な発想でない，目からうろこの落ちるようなシステムを持った格闘ゲームの登場を望む。

アクトレイザー

12月16日発売 8,000円　エニックス





惜しい。本当に惜しい。それが，このゲームの素直な感想だ。

『アクトレイザー』の光っているところは，何と言っても「クリエイション・モード」と称された，人類を育て，文化を作り上げていくシーンに尽きる。

『ポピュラス』『シムシティー』が持つ，町・人々を育てていく楽しみに，RPG的なシナリオを盛り込んだ――これは絶対に評価されていい部分だと思うし，将来的におもしろい発展型のゲームが登場するような予感までさせてくれる。

残念なのが，『アクトレイザー』のそれは，いまひとつ深みに欠けていたということだ。『シムシティー』では，プレイヤーごとにちがった形の町を作れたが，『アクトレイザー』では，誰がやろうと最終形はほとんど同じになってしまう。

たとえば，最初に文化を海側に発展させたなら，その町は水産業のメッカになり，山側に発展させたなら，鉱業で発展する，というようなバリエーションを用意してほしかった。

それと，プレイヤーを選んでしまっているような気がするのが，アクション・モード。おもしろいかどうかは別として，クリエイション部分をやってみたいと思ったストラテジー派のユーザーには，このアクション・モードはむずかしすぎるのでは，という気がする。

全体的にもう1,2か月シェイプ・アップさせてあげたいゲームだった。シナリオ部分やセリフ回しで，オッと思わせるところがいくつもあっただけに，本当に惜しい。

とは言いながらも，リスクを恐れて移植モノに走るサード・パーティが多い中，あえてオリジナルで勝負した意気込みは買う。サウンドも，発売全ソフト内で最高のクオリティ。

開発チーム・クインテットのスーパーファミコン第2弾に期待したい。

ボンバザル

12月1日発売 6,500円　ケムコ





アミガからの移植版。『ボンバーマン』のように画面上の爆弾を全部爆発させて，最後に残ったタイルの上に自分がいればいいというパズル・ゲーム。主人公がサルだったら，まさに『ボンバーザル』だったのに（日本語じゃないってば）。

ルールは似ても似つかないけど，はじめて見たときの印象が，リンクスの『チップスチャレンジ』(知っている人がどれだけいることやら）に近かった。パズル・ゲームとして決して傑作というわけではないが，やり込めばそれなりに応えてくれそうなタイプのゲームということで。

ただし，スーパーファミコンである必然性が，ゲームから感じられないのが弱点。極端な話，これまでの家庭用ゲーム機でも十分に移植できるレベルだもの。

最初にこのゲームをプレイしたとき，マニュアルを読んでから遊んだにもかかわらず，1面を消すのにかなり苦労した。なぜか。マニュアルに，どうすればステージ・クリアとなるか，その条件が記載されていなかったからだ。ちょっと不親切。

それから，最初の100面の中に解けない面が一つだけあって，見つけた人には賞品をプレゼントって企画だけど，これもウーンという気がする。解けない面があると最初から宣言されていたら，プレイヤーはむずかしい面にきたときに，「この面は解けないんじゃないか？」という不安と，投げだしたい衝動に常にかられてしまうことだろう。パズルというのは，解答があるからこそパズルとして成り立っているのだ。また，こういう企画をやるのであれば，パスワード一覧表をつけるよりも，最初から簡単に1～100面を選べるようにしておくべき。

不運な噂も聞いているけど，スーパーファミコンの発売にタイミングを合わせようとして，急いだ跡が目立ってしまったような気がする。残念。

でも，海外ソフトを積極的に紹介しようというケムコの姿勢は好感が持てる。いいソフトをどんどん輸入して！

SDザ・グレイトバトル～新たなる挑戦

12月29日発売 8,200円　バンプレスト

55分である。

これは，『SDザ・グレイトバトル』の初プレイにチャレンジしたボクが，エンディングにたどり着くまでの時間。ちなみに，ボクはこのゲームに対する予備知識（マップや攻略法など）をまったく持っていなかった。

それでも，55分である。

このゲームは，アーケード版『ワルキューレの伝説』（ナムコ）のシステムで，キャラクターをSDヒーローたちに置き換えたものと考えてもらえばいい。ジャンプに失敗して落ちてしまったときに，ライフが一定量だけ減って，再びその場から，というあたりに『ワルキューレ』の影が顕著(けんちょ)に見られる。





さて，では55分間の印象として何が残っているのか。

ゼットンがバリアを張って八つ裂き光輪を防いだこと。ジオングの手が飛んできたこと。あとは，あとは……。

「SDキャラが好きな人向け」「低年令向け」――はたして，そういうコピーが，1991年のゲーム市場でもそれなりの意味を持つのか。こればっかりは，ユーザーのみなさんに聞いてみるしかない。お手紙ください。

FINAL MESSAGE

スーパーファミコンのソフトは，高い。これは，メーカーもユーザーも，今一度肝に命じておかなければならないことだ。

価格が高いゆえ，つまらないゲームを買ってしまったときのショックも大きい。大きすぎる。

ユーザーはそんな思いをしたくはないし，メーカーもユーザーにそんな思いをさせてはいけない。

今回の原稿は，われながらかなりシビアに書いてしまったところもある。しかし，決して目をつぶっていて良いことばかりではないし，いつかは誰かが書かなければならないことだ。

原稿中にもしもボクの一方的な思い込みの部分があったのなら，ソフトハウスのかたなり，読者のかたなりに指摘していただきたい。フェアな立場で，その意見も本誌にてフォローしていきたいと思う。

反響によっては，新作ソフトが何本かたまったときに，またこういう企画をやってみるつもりだ。

それでは。

3D-HEXを駆使したドラマチックRPG登場！

スパン・オブ・ドリーム

発売元:ウルフチーム
対応機種:PC-9801シリーズ
価格:12,800円

Written by 手塚一郎

〝バードビュー〟と名づけられた3D-HEX。これを駆使した立体的な画面を持つ作品が現れた。ウルフチームの最新作「スパン・オブ・ドリーム」である。主人公の人生を主軸に，暗黒の力から世界を取り戻すための冒険活劇！　ああ，それはゲームを語りの手段とした次世代RPG時代の幕開けを予感させる作品なのであった。読むことで小説が，観ることで映画が輝きを帯びるように，このゲームもまたプレイによって夢を広げていける方向を目指したものなのであろう。

ゲームが単なるゲームを越える日

〝セイクリッドファンタジー〟と呼ばれるものがある。これはウルフチームの設定したオリジナル・ワールドのことだ。

時代は大きく五つにわけられ，デビュー作の「YAKSA」は第一期，「アークス」や「アークスII」は第四期というように，ウルフの作品のほとんどはこれに属しているという。

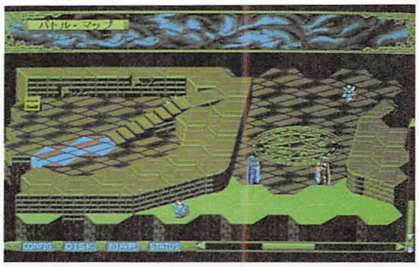
当然「スパン・オブ・ドリーム」も例外ではなく，「アークス」の40年前，外界から遮断(しゃだん)された半島を舞台に物語が展開する。

と，ここまで読んで「無理にひとつの世界の話にすることはないのでは？」と感じる人もいるだろう。しかし，遊ぶ側が知っていれば楽しめ，また知らなくても楽しむことができるという，いわば創り手の小技なのだから，別にめくじらを立てるほどではないと思う。

それに，これらの作品群に共通したテーマだって存在するのだから。それは〝聖剣〟。ブラッディローズ，ピュアブライト，ペイルフェイスである。この3本の聖剣は，それぞれ混沌，法，秩序を意味し，持つ者に絶大な力を与えることになっている。そして，剣は所有者を選び，人は剣に引き寄せられながら，人生を，時代を築き上げていくことになる。

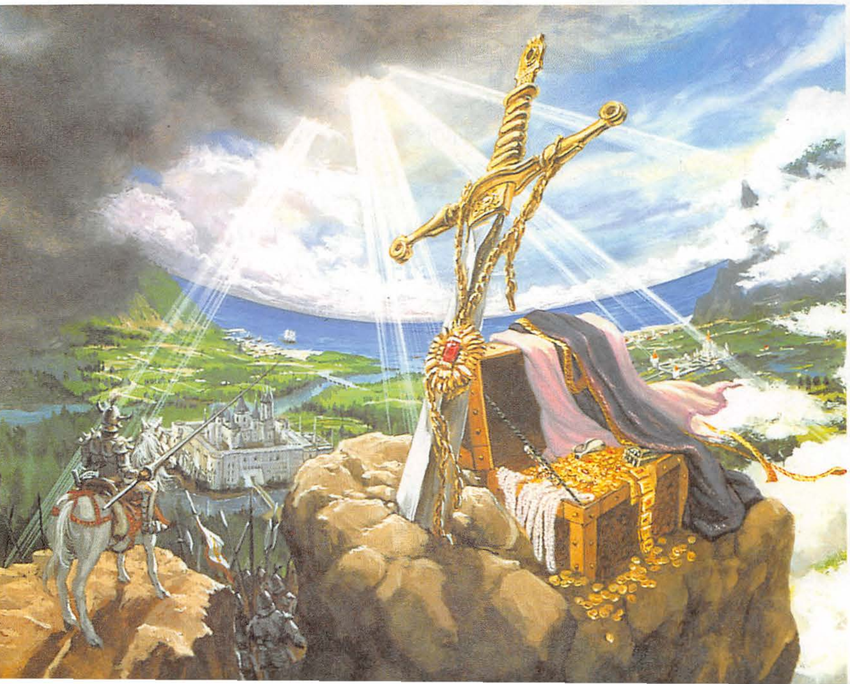
「アークスII」で1か所に集まった3本の聖剣が，その力で世界全体を揺るがし，「ミッドガルツ」でいうところの新たなる竜の時代を招いた――こんな裏の設定があるのだから，ウルフ・ファンにはうれしい限りだろう。

そう考えると，ウルフチームは「グラナダ」や「ソルフィース」などの〝ゲーム〟はもちろん創るが，その一方で〝ゲーム〟の姿をしたものも頑(かたく)なに創り続ける姿もじつに頼もしく見えてくることに気づく。



昔，ゲームブックが〝遊ぶことのできる小説〟と言われていた時期があった。ならば，ウルフのセイクリッド・ファンタジーは〝遊ぶことのできる映画〟を目指したのではないか，とさえ思えるではないか。

ぼくは以前に「ゲームの備えている最低の，そして最高の条件はおもしろさである」と書いたが，それを撤回しなければならない。確かにゲームはおもしろいほうがいいに決まっているけれど，それは時には無視されてもいいのだ。ゲームは懐が広い。自己表現の手段としてのゲームもじつに興味深いではないか。





◀このゲームでは、このように付近のマップを見ることができる。常に自分の位置を把握せよ



▶宝箱の中には冒険を有利にしてくれるアイテムが隠されている。ただし，持ち物の個数に注意しないと大変なことになってしまうぞ

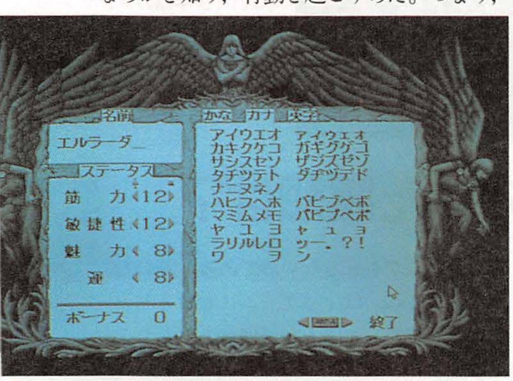
スパンは，どういったゲームか？

「スパン・オブ・ドリーム」は立体HEXを使用しただけあって，基本的にはRPGではあるものの，これまでのものとは少々ちがった作品に仕上がっている。

簡単に書けばシミュレーション的な進めかたをするRPGといったところであろう。

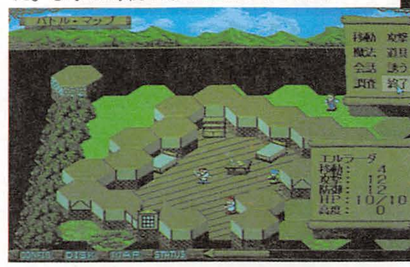
このゲームは四つの年代から——すなわち少年期，青年期，壮年期，老年期から構成されている。年代によってゲームの進行が異なるので，まずはそこに注目することにしよう。

少年期は，その名のとおり主人公の少年時代の物語。年令は12才だから人格形成の時期と言ってもよく，ゆえにここでの行動で彼の将来をある程度決めることにもなるだろう。ゲームの形式はフィールドが立体HEXではあるものの普通のRPGと思ってもらえればいい。村の人間と会話し，自分が今，何をなすべきなのかを知り，行動を起こすのだ。つまり，



▲キャラクター・メイキングの画面が，これだ。あまり悩まなくても何とかなるのでお好きなように

▼ゲームのスタート地点がここ。自分の家だ。まずは母親や弟と会話してみよう





クエストを受けるわけ。移動や戦闘方法がシミュレーション・ゲームのようだけど，それを意識する必要はない。

少年期において現在の自分の状況を理解できたら，時代は青年期に飛ぶ。主人公の年令は20才だ。大きな夢に胸を膨らませる彼は，どこかの国に仕官しようと旅に出る。ゲームはここからはじまる。しかし，仕官するにはそれなりの手柄が必要なわけで，まずはそれを求めて冒険するのだ。ゲームの形式は，やはりRPG。が，少年期とはちがい，今度はパーティ・プレイとなる。街の酒場には仲間となってくれる人間がいたりするので，声をかけていくことになるだろう。

誌面が尽きてきたので駆け足で。

壮年期。35才になった彼はある程度の地位をつかんでおり，冒険もそれに伴ってスケールが大きくなる。国の命令によって部隊を率いて闘うのである。このあたりからシミュレーション・ゲーム的になっていく。

老年期。ここは完璧なシミュレーションといっていいだろう。大軍を思いのままに動かして新たなる歴史を創るのだ。

しかし，これでゲームが終わったわけではない。そう，時代が四つだからといって，シナリオもそうだとは限らないわけだ。

最後には，自分の人生に決着をつけるための闘いが待ち受けている。



▲村を出ると，このような画面になる。ここはエリアマップを見ればわかるように狭いので安心だ



◀古城の地下に入ってマップを見れば効率よく進める



◀ベーメンの村のエリアマップ。プレイのときの参考にしておくれ

ベーメンの村からゲーム・スタート

ゲームがスタート。主人公は自分の家にいる。幼い頃に父親を亡くした彼は，母と弟の3人で生活している。母親に話しかけてみよう。すると頼みごとをされる。「ポテトをもらってきてほしい」というのである。これを断わるわけにはいかない。村の住人を知るためにも，いろいろと歩き回ってみよう。

村はそれほど大きくはないけれど，移動が



▲最初の依頼は主人公の母親から。リークの家でポテトをもらってきてくれというもの。まかせろ

シミュレーションのようなので少々面倒くさい。とくに現在表示されている画面の外への移動はやっかいで，不親切な感じがする。ま，それでもマウスだけの操作ですべてができるので我慢できないことはないが。

こうして歩き回っていると，リーナという少女が熱を出して困っているところに出くわす。熱を下げるには村の近くの古城の地下にはえている〝ハイセルナの葉〟が必要だ。

しかし，これを聞いたからといって，すぐに古城へと行ってはダメ。しかるべきフラグを立ててからじゃないと古城の地下には入れないのである。注意しよう。

フラグを立てて古城へと行くと，王者の剣をめぐる事件に巻きこまれる。剣を狙うのはバロルド国宮廷魔術師ゼラード。奴は一時は剣を諦め(あきら)たかに見えたが……。そして，長老の口から主人公の血筋が語られる。



▶つぎの依頼がこれだ。古城にハイセルナの葉を取りにいかなくては

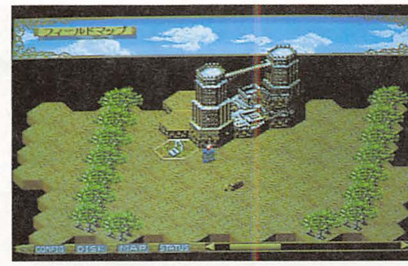


▲古城で長老に会うことができれば，このように地下へと進めるようになる。モンスターに注意ね

こうして本当の冒険ははじまる！

ドラマチックな1日は終わり，つぎの日の朝が訪れる。だが，それはいつもと同じ平穏なものではなかった。主人公の取ってきた〝ハイセルナの葉〟によって熱の下がったリーナは，しかし行方不明になってしまっていたのだ。なぜ？　理由は村の人々との会話によって明かされる。あのゼラードがこの村に潜んでいるのだ。そして，奴がリーナをさらった本人なのである。村人と力を合わせ，ゼラードに挑む主人公。が，ゼラードは状況が不利とみるや逃げだした。いや，逃げたのではなく，古城の地下に封印されているという〝王者の剣〟を目指しているのだ。剣を渡すわけにはいかない。そのあとを追う主人公。運命の闘いの火蓋（ひぶた）が切って落とされたのだった。

無事に剣が取り戻せれば，少年期のシナリオは終了。しかし，冒険は，まだまだはじまったばかりなのである。





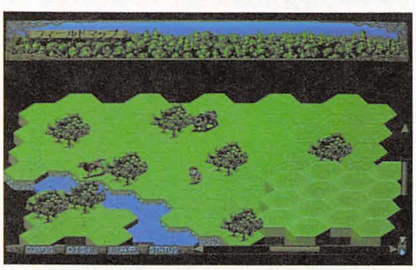


◀無事にハイセルナの葉を持ち帰った主人公だが，つぎの日にリーナがさらわれて……

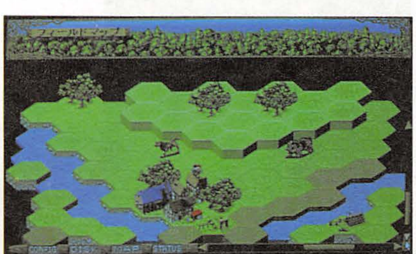


▲ゼラードを倒して剣を手に入れたが，本当の冒険はこれからだぞ

◀これで少年期のシナリオはおしまい。つぎは青年期のスタートだ



▲青年期のシナリオがスタートしたところ。あたりには狼や熊などがいるので早く街を見つけよう



▲河に沿って東に進んでいくと，街が見えてきた。そこに入る前にセーブしておくことを忘れずに！



▲足を踏み入れたのはミニクスの町だった。青年期では町の表示がこのようになって遊びやすいぞ

スパンをプレイしてみた感想は？

さて，こうして物語は青年期に入っていくことになった。ここでは，いきなり野外からスタート。主人公の周囲には狼や熊などの獣に満ちていて危険だらけだ。フィールド・マップを見て，現在の自分の位置を把握して，まずは闘うことよりも近くの街を目指すのが賢い遊びかたのように思われる。もちろん，セーブしておくことも忘れてはいけない。

で，感想などを。

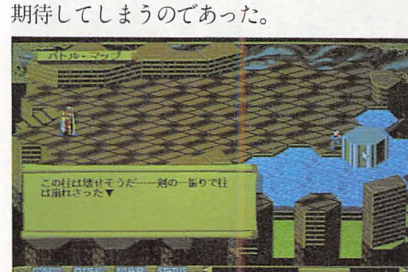
まず思ったのが，遊びにくいなあということだった。ぼくはシミュレーション・ゲームを遊ばない人だからかもしれないけれど，たとえば「大戦略」などのような移動なら良かったのに，と感じた。シナリオは割とあっさりとしている。だから，少し中途半端な印象を受けてしまう。しかし，もちろん悪いところばかりではないよ。

まず挙げられるのが，やはり立体HEXのすごさだろう。現にライターたちの評判も上々。色使いも美しく，これでバリバリのシミュレーション・ゲームができたら……と言う声まで聞かれた。もう少しアレンジしたこのシステムで他の作品を創ってほしいのだ。このまま終わらせてしまうには，もったいない。

それからRPGとシミュレーションの融合も興味深い。ぼくが感心したのは少年期における部分。なんと，戦闘モード（あるいは戦闘用マップ）が存在しないのである。驚いた。

これまでに，ぼくはゲームにおけるギャップについて書いたことが何度かあった。それは戦闘モード，そして要所に表示される1枚絵のグラフィックの存在についてであった。書くまでもなく，これらはゲーム本体から浮いたものであり，だから無理なくひとつにまとめられるべきだと思ってきた。それはちょうど質の高いアクションRPGのような一体感と言えばいいのだろうか。複数のゲームの寄せ集めではないものを創ってほしかったのだ。映画を意識してRPGにAVGのようなグラフィックを入れるようなことは――それはただのコンプレックスではないのか。コンピュータならではのことをやるべきなのだ。

「スパン・オブ・ドリーム」には，荒削りながらも，その片鱗がうかがえたようで，じつは密かに満足している。だから次回作にも期待してしまうのであった。





短期集中攻略

続ダンジョンマスター ～カオスの逆襲～

いよいよ攻略・KUの道編

発売元：ビクター音楽産業
対応機種：FM TOWNS,X68K,PC-9801シリーズ
価格：9,800円

Written by 石井弘一&解せないクン

超リアルなダンジョン・シミュレーションをまさしく体感させてくれた「ダンジョン・マスター」。さらにみがきをかけてバージョン・アップして帰ってきた「続 ダンジョン・マスター」。先月はワンポイント・アドバイスだけだったけれども，いよいよ今月から本腰を入れて攻略に入ります。とりあえず今月はゲームの冒頭部分とクー（戦士）の道を全部攻略していこうと思うので，もう終わってしまった人もこれから始める人も，ぜひ参考にしてくださいね。

分岐点までの重要ポイント攻略

いざロードカオスの待ち受けるダンジョンへ，隠されし四つのコーバム鉱石を破壊するために旅立とう！

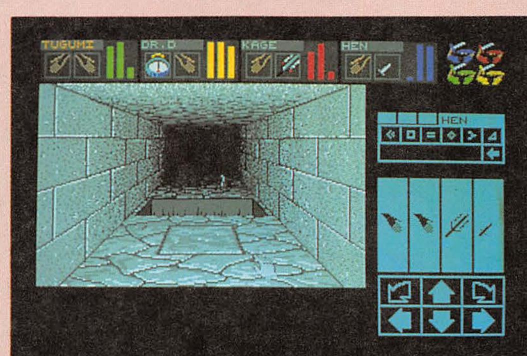
と，意気込んでダンジョン内に足を踏みいれたものの，カオスの呪いにより身ぐるみ剝（はが）され，レベル5（5階）の一角に飛ばされてしまう。ここではマップが見れる巻物が取れるのでこれだけは取っておこう。

そうしたらたいまつを置いてさっさと抜け，フラスコが落とし穴に挟（はさ）まれて1個落ちている場所までいくのだ。

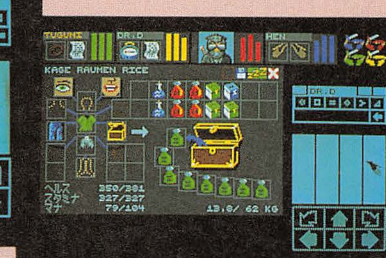
ここのフラスコをとっておかないと回復薬や解毒薬を作ることができないので，これからの冒険がかなりむずかしくなるだろう。それほど重要なアイテムなのだ。落とし穴に挟まれて非常に取るのがむずかしいが，事前にセーブし，キーボードとマウスを駆使して何度もトライしてみよう。

さらに奥へと進んでいくと，「早いもの勝ち」という看板のある部屋にでる。この部屋は，全ての床が，上に乗ってからワンテンポ遅れて開く落とし穴でできている部屋なのだ。ここには武器と食料がたくさん落ちている。フラスコのときと同じようにして，何度もトライし，全部拾うベシ。また，移動している最中にモンスターに襲われないように，常に周りの音に注意するのも忘れずに。

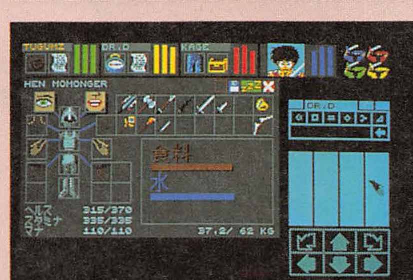
もし，モンスターがはいずりまわっている音が聞こえたら，落とし穴がないところに移動し，モンスターを倒したあともう一度アイテムを取りにいくようにしよう。



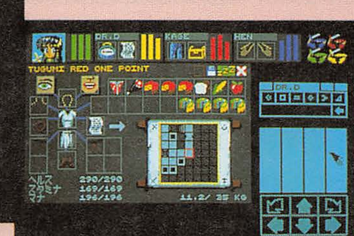
◀タイミングがすべて



▲ここで取れる秘薬の数々



▲これだけの武器が手に入るなら最初にある嵐の剣なんていらないね



◀これだけの食料があっても途中食糧難になるかもしれない

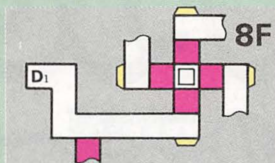
レベル5ですべての身仕度が終わったと思ったら，階段を降りてレベル6へ。

そこには水飲み場と，壁に「道の分岐点へ」と書かれているところがある。とりあえずメンバー全員に水をいやというほど飲ませてあげること。

水の補給が終わったら，「道の分岐点へ」と書いてあるところの横のプレートを踏むと青いワープゾーンが発生する。これは，戦士，魔術師，僧侶，忍者のそれぞれの技量を試される分岐点に行くことができるワープゾーンなのだ。このワープゾーンに入ったら当分ここには帰ってこれないので，もしまだ上にやり残したことがある人はプレートを踏む前にやってくるように。

それと，冒険中に何度かここに戻ってくることになるから，冒険中に拾ってきた重い食料やアイテムの物置場としておけば良いだろう。ちなみに2か所ほど物を床に置くと消えてしまう場所があるので注意！

いよいよクーの道，ここからが本番だ！



それではさっそくクーの道の探索を始めることにしよう。まあ一口に「クーの道」といっても，一本道などにはなっていないので，人によって色々な回りかたがあると思う。

そこでだ，一応道なりに全部を回っていくわけだが，人によっては順番がちがってくる人もでてくるので，その場その場で自分にあった部分を読んでもらいたい。それではさっそく。

レベル6からワープして飛ばされると，カチッと音がして勇者達の目の前の壁が消える。するとそこには何かが置いてあるヴィーの祭壇が見える。そしてすぐ右の壁になにか書いてあるのも見えるはずだ。

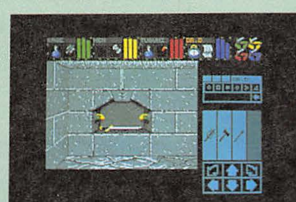
マップを見ると道が4方向にのびていて，それぞれの道の右手の壁を見てみると，各職種に対応している道だということがわかる。とりあえず今回は私が攻略した順番どおり，戦士の腕前が試される「クーの道」を進むことにした。

まず，ヴィーの祭壇の前までいき，闇の剣を手にしてみる。するとこの剣がじつは呪われていることがわかる。しかしこの剣の威力はかなりあるし，それにクーの道に入って最初に手に入るアイテムなので，とりあえず前衛の誰かに持たせるのがいいだろう。

後ろを見ると壁が閉まっているのに気付くが気にせず先へ進もう。

ちなみに，もう一度ヴィーの祭壇に闇の剣を納めると，分岐点への道が開くので，この攻略を無視してどこかちがう道に行きたいという人はどうぞ（ウソ）。

さて，闇の剣を装備して先へ進もうとすると，いきなりパソコンがディスク・アクセスしだすときがある（X68Kの場合メモリを増設しているとアクセスしないこともあるが)。基本的にダンジョン・マスターは階ごとにしかディスク・アクセスをしないはずなので，これは別の階に強制的にワープさせられてしまったということになる。



◀闇の剣は呪われているがかなりの攻撃力だ

いきなりランダム・ワープ

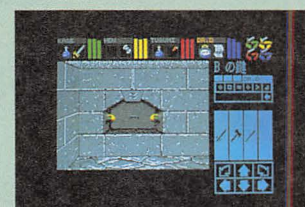
飛ばされないパターン

ぶじ（？）ディスク・アクセスもなくこの通路を通り抜けることができると，レベル9に降りれる階段がでてくる。そこを降りるとマミーが現れるぞ。

飛ばされパターン1

ディスクがアクセスして，ワープさせられると，レベル6に飛ばされる。ヴィーの祭壇に戻ってみると祭壇の中にはBの鍵が置かれている。しっかり拾っておこう。突き当たりの階段を降りるとレベル7のアント・マンの巣へ，壁をすり抜けるとレベル5へ上る階段があり，そこを登るとジャイアント・スコーピオンのところへいけるぞ。

とりあえずは下にいったほうがいいと思うよ。なにせジャイアント・スコーピオンがいるところを抜けて上の階へいくとそこはもうすでに……。

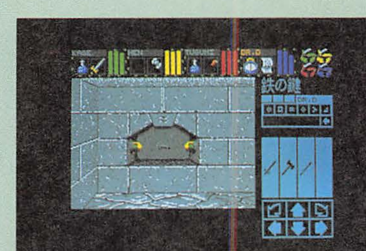


◀ヴィーの祭壇にビーの鍵？

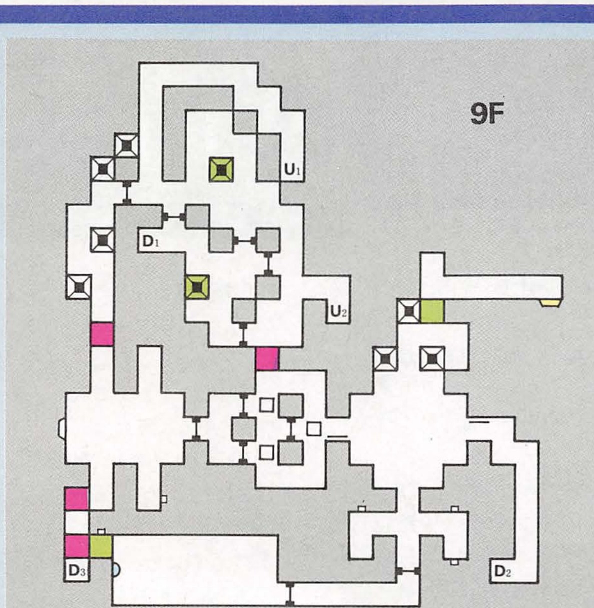
飛ばされパターン2

飛ばされパターン2ではレベル9に飛ばされてしまう。やっぱり戻るとヴィーの祭壇があり，鉄の鍵が置かれている。そして，通路が行き止まりになっていて，小型楯が落ちているのだ。ここには階段がなく，通り抜けられる壁を探さないと先へ進むことができない。

私の独断と偏見で飛ばされパターン2を使って攻略を進めていくことにしたのでよろしく。



▲鉄の鍵はあちこちに腐るほど置いてある。いったいどこで使うのだろう



レベル9

飛ばされパターン2の道は行き止まりになっているのでマップを見ながら壁にぶち当たり通り抜けできる壁を見つけよう。

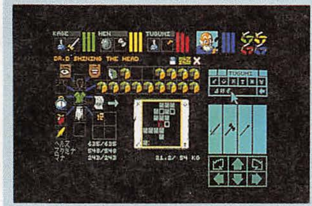
壁を抜けると落とし穴が三つある大きな広間にでる。するとモンスターの素早い足音が聞こえてきた。「ウフフ」げっ，こいつはぁ！ギグラー，別名「かっぱらい野郎」。こいつは勇者達の持ち物を際限無く盗んでいく極悪モンスターだ。見つけたら，たとえなにも盗まれていなくても情け容赦なくぶちのめしてやろう！

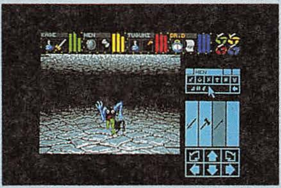
ダンジョン・マスターでは，いつ敵に襲われるかわからないので，一時でも貴重なアイテムがなくなることは，大げさかもしれないが死を意味するのだ。

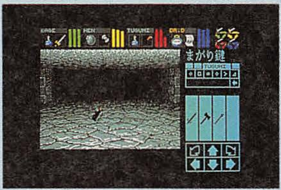
ここのギグラーは，倒すとランダムで数種

類のアイテムを落としていく。その中には「まがり鍵」なんていうアイテムもあり，ちょっとした扉の鍵を開けてしまうという効力がある。しかも使い減りもしないおいしいアイテムなのだ。ランダムといってもそんなに種類がないのでセーブして何度も試してみよう。

あと，この広間をうろうろしていると「マンチャー」という，三つ頭のモンスターがものすごいスピードで飛来し，毒で連続攻撃してくる。あまりうろうろしないほうがいいだろう。


◀すり抜ける壁を見つける魔法はこの道にはない。体当たりで抜けよう


▶ギグラーは最大級のファイヤー・ボールでしとめよう


▶ギグラーが持っていた曲がり鍵は万能鍵。いろいろな扉が開くぞ

南側の通路

南側の通路に入ってみると，鉄格子の向こうでデス・ナイトが暴れ回っているのが見える。前作ではかなりの強敵とされている。と，見つめていると横からいきなりファイアー・ボールが飛んできた！モン・ベクサークだ。こいつは前作よりかなり強力な攻撃魔法を唱えてくる。しかも肉体的な修業もつんだらしく，ものすごく耐久力がある。おまけに戦っている最中に突如消え，別なところに現れ攻撃してくるというしまつ。

攻略法としては，ポイゾン・フォウの呪文がよく効くので試してみよう。もちろん戦う前はファイアー・シールドとシールド・スペルを唱えておくのを忘れずにね。

2人（？）のモン・ベクサークを倒して，壁にある三つのスイッチのうち南の方向にあるスイッチを押すと，後ろにデス・ナイトが数体現れて閉じ込められてしまう仕掛になっている。

残りの北の方向にある二つを押すと，まん中の鉄格子の扉が開いて，いよいよ鉄格子の向こうのデス・ナイトとの戦闘だ。前よりも耐久力が下がったとはいえ，前作ではこいつ1人に全滅させられたことがある人も少なくないはず。とにかく攻撃呪文がほとんどきかない（ライトニング・ボルトの呪文が多少きくが，体力回復に使ったほうがまし）ので，ひたすら前衛の2人にがんばってもらうしかないだろう。

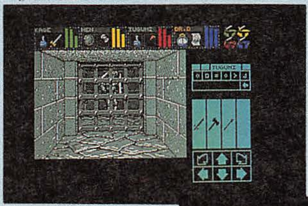
さて，デス・ナイトがうろついていた通路の先にはスイッチも鍵穴もない黒い扉がある。この扉を開けるには，前衛に剣で壊してもらうしかない。

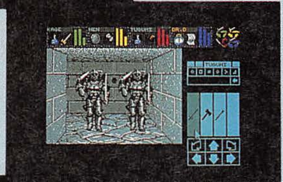
壊した扉の向こうにはモン・ベクサークが数十体。あまりの数に驚くと思うが，びっくりしている暇があったらファイアー・シールドの呪文を唱えよう。そして，今きた通路をもどり，一番手前の奴と戦っているときに，そのグループより後ろにいるグループからの攻撃が，手前のグループに当たるように，一直線になるようにしてから戦うと，同志打ちであっという間にかたずくぞ。

すべてのモン・ベクサークを倒したら，床をよく見ながら歩こう。いろいろなアイテムを持っていたらしく，たくさん落ちているぞ。一つも残さず拾い集めよう。

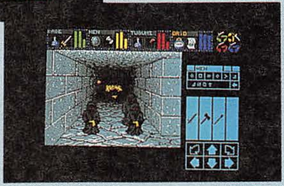
さらに奥へ進むと，水飲み場がある。ここでのどの渇きをいやしておこう。

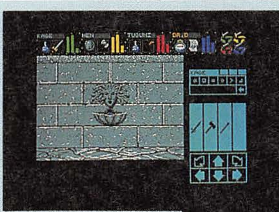
マップを見るとなにやらあやしげな空間が西の方向ある。こういうときは前衛の人には悪いが，体当たりをして壁を調査してみる価値があるぞ。いろいろなところで試してみよう。ここも案の定すり抜けられる壁があった。そこの壁には鍵穴があり，鉄の鍵を使うと壁がなくなり宝箱とレベル10に降りるための階段が見つかるぞ。


◀鉄格子の向こうにいるのはデス・ナイト。どっかの道だと4体いっぺんにでてくるとか

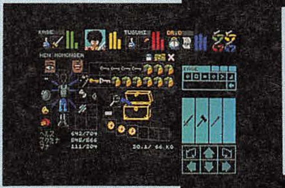

▶ボタンなどは触る前にかならずセーブしたほうがいいぞ

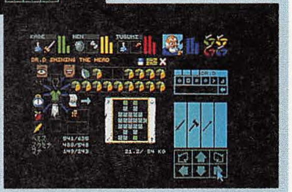

◀鍵穴がない扉はなにかしら開ける方法があるはず。ここの場合は剣で一撃


▶こうやってモン・ベクサークを一直線に並べると後ろからの攻撃が前の奴に当たる


◀一度倒した敵は復活することは滅多にないので安心して水を飲みにこよう


▶西の壁にはすり抜ける壁がある。そこで北に向くと鍵穴が見つかる


◀宝箱の中には新しい魔法が書いてある巻物がある


▶この魔法は敵の位置を知るための魔法。これで扉の向こうに敵がいるかどうかがわかる

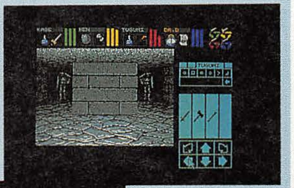
西側の通路

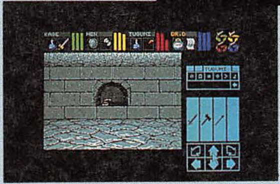
ここにはプレートを踏むと鉄格子が降りてくるところがある。しかしこんな場所で詰まってはいけない。このプレートを踏んだあと平行移動を使えば通り抜けることができるぞ。

閉まる鉄格子を抜けると大広間にでる。正面奥の棚にはなにか置かれている。どうやら強力な斧みたいだ。そしてなぜか動いてこないデス・ナイトが，いち，にい，さん，たくさん！　動かないということはつまり何かをすると動きだすということだ。

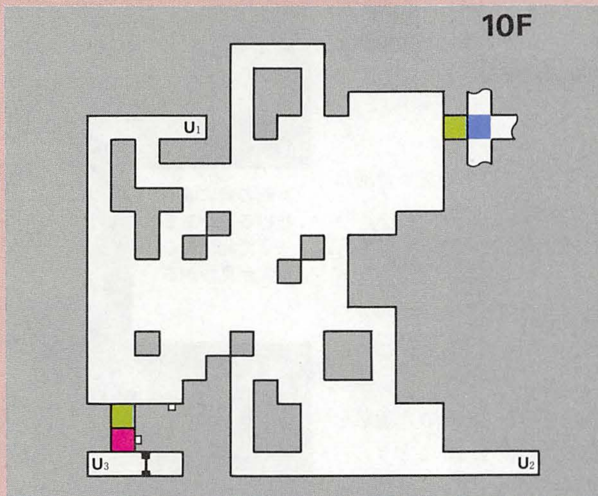
まあここのデス・ナイト達の場合は，前に立つと目の前の奴が，斧を取ると全部が動きだすようになっている。そうとわかればわざわざフクロにされるようなことはせず，確実に1匹ずつ倒していこう。

全部倒し終わったら斧を取ってみよう。これまでで一番強い攻撃力を持った「首切りの斧」だということがわかる。すぐに前衛に装備してあげよう。


▶できればこんな奴らとは戦いたくないものだ


◀なぜこんなに強い斧がと思うぐらい強い。これならドラゴンも楽勝

レベル10



最下層というだけあってここにはなんとレッド・ドラゴンという極強モンスターがいる。また，その他にもギグラー1匹と，ある箇所を通過するといくらでも沸いてくるアーマード・ワームがいるぞ。まあ，アーマード・ワームとギグラーはなんとかなるとしても，レッド・ドラゴンだけはなめてかかると倒すどころか全滅させられてしまうぞ！

なんといってもこいつの放つファイアー・ボールを，ファイアー・シールドなしでくらった日にゃあダメージが300前後。よくて重傷，へたすりゃ死人がでかねない。

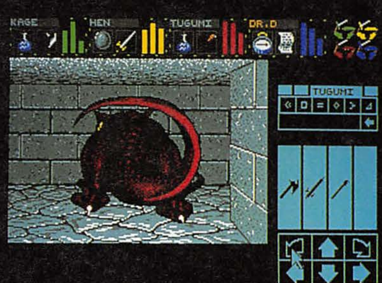
常にヒット・アンド・アウェイ。1回攻撃したらレッド・ドラゴンとX軸とY軸をずらした場所に逃げるような感じで戦おう。時間はかかるが全滅させられるよりかはましだもんね。

それから，アーマード・ワームとギグラーは見つけたら早めに倒しておこう。レッド・ドラゴンに気をとられているといつの間にか囲まれてしまい身動きがとれなくなってしまうぞ。

やっとの思いでドラゴンを倒すと，どうやらこいつは勇者を1人丸飲みしていたらしく，1人分の装備一式と銀の鍵がでてくる。

さて，あらためてこの階を探索すると，いくつかの石コロとレッド・ドラゴンに殺された勇者達の遺骸がある。ちなみに，この骨をヴィーの祭壇に持っていっても生き返ることはないので，そのままそっとしておいてあげよう。

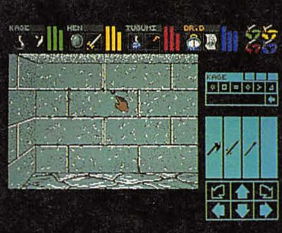
この大広間には鉄の鍵という，落ちているととっても見ずらいアイテムがある。目をよく凝らして床を探してみよう。さらに厄介なことに壁に隠しスイッチがある。しかしこのスイッチを押すことで開いた壁の奥には，暗黒の鍵で開く扉と上り階段がある。扉の中には毒矢と魔法の箱，それにフル爆弾と秘薬ヴェンがいくつか置いてある。これでやっとドラゴンの弓を使うことができるね。



◀ドラゴンは鈍い。いくらでも後ろを取ることができるぞ

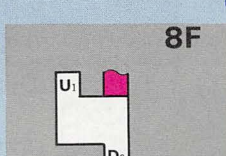


▶危うくこの鎧の持ち主と同じ運命をたどるところだった



◀この壁のスイッチは横目で見ただけではきっと見つからないだろう

レベル8



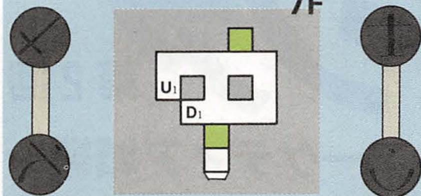
マミーが降りてくる階段を登っていくと，いきなり目の前に現れるのがグレーター・オイトゥ。しかもかなりいっぱいいる。すかさずポイゾン・クラウドの呪文で防戦だ！　と思い呪文を唱えると，敵に当たる前に消えてしまう。どうやら魔法がどこかにワープするようになっているようだ。さすがはクーの道と思わせる仕掛けだ。やはりここは肉弾戦しかないようなので後衛はヘルス・ポーションを作り，あとは前衛にまかせよう。

なんとかグレーター・オイトゥを倒して部屋を見回すと，壁にドクロマークのレリーフがあるのに気づくと思う。これはドクロの鍵穴で，あとで手にはいるドクロの鍵でこの部屋のどこかの壁を開けることができるぞ。



▶マミーが無限に降りてくる階段。魔法でけ散らしたあとすかさず前にでよう

レベル7



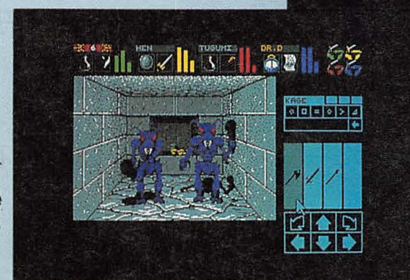
ここはアント・マンの巣窟になっている。やっぱりここも魔法がワープしてしまう。しかも階段から1歩進むと同じ部屋のある場所へワープしてしまうのだ。

アント・マン自体はたいした敵じゃないんだけれど，とにかくたくさんいるから魔法なしで戦っていると結構時間がかかっちゃうぞ。ここは思いきって1歩踏みだして，ワープしてから戦ったほうが，魔法も使えるようになるからいいだろう。

この部屋にもすり抜ける壁がある。壁の向こうにはアント・マンが守っていて，奥の棚には灯の護符などのアイテムが置いてあるのでもらっておこう。

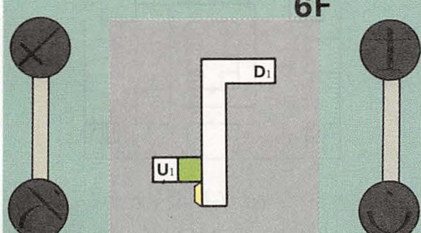


▲ワープして魔法を使える状態にしてから戦ったほうがラク。黄金の鍵，水袋を持っている

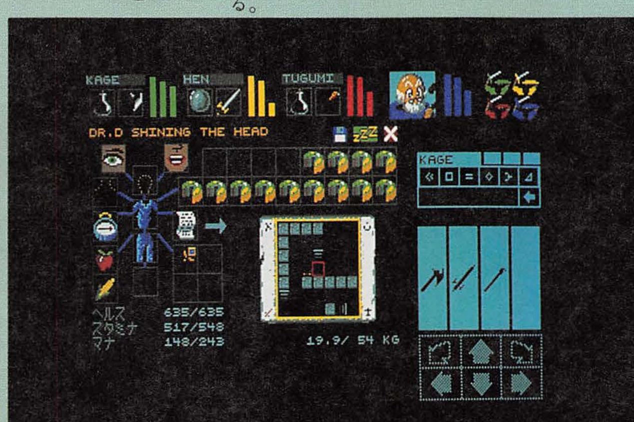


▶ここにもやっぱり通り抜けられる壁がある。灯の護符，秘薬ヴェンが置いてある

レベル6

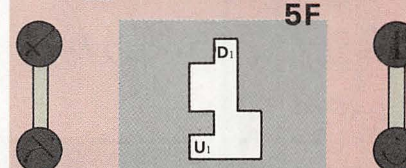


ここは飛ばされパターン1でワープさせられてくるところ。このレベル6にあるのは今上がってきた階段だけで，通路の奥にはヴィーの祭壇がある。祭壇にはBの鍵がおいてあり他にいくところがない。しかしマップを見ると壁に埋まっている階段があり，壁に体当たりをするとやっぱりここが通れるようになっている。



▶マップはこまめに見るように

レベル5

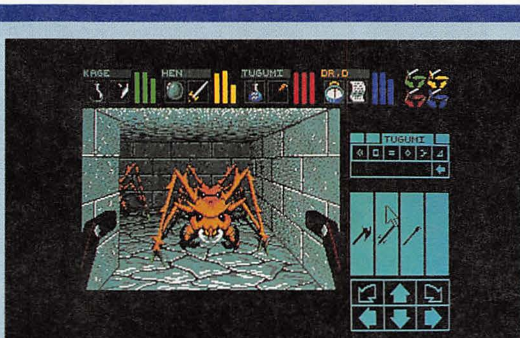


ここには1匹ジャイアント・スコーピオンがいる。1匹だといってもかなり強いし，毒を持っている。やはりポイゾン・クラウドで牽制しながらの攻撃が良いだろう。階段を上がるとDDDはすぐそこだ！

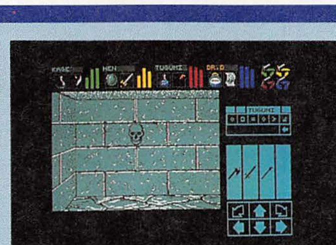
ちなみに階段の手前に仕掛がしてあって，階段を登ろうとするともう1匹ジャイアント・スコーピオンがでてくる仕掛になっているのでもう一度降りてくるときには気をつけよう。



◀マップが狭いがポイゾン・クラウドとシールドを使えばなんとかなるだろう



◀攻撃魔法が使えないのがきつい。シールドをガンガン唱えながら戦おう



▲あやしげな顔や何かがあったときは触ったりアイテムをゴリゴリと押し付けてみよう

次号予告

次号ではロス（忍者）の道とネタ（僧侶）の道を攻略する予定です。それから読者のみなさんが見つけた裏技，テクニック，資料等も随時募集していますので，おもしろいのが見つかったら，「ベーマガ編集部・ダンマス情報局」まで送ってくださいね。



「チャレンジ!!」ダイナソア 第2回

～アーケディア城編～

発売元:日本ファルコム
対応機種:PC-8801シリーズ
価格:8,700円

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。チャレンジ！　ダイナソアの第2回の今回は，『ダイナソア』をプレイするにあたっての注意すべき事柄や，アーケディア城のエリア別解説を中心に展開させていきたい。

またキャラクターごとの簡単な紹介もあるので，もう一度それぞれのキャラクターの目的を把握しておくのもいいだろうね

CHARACTERS――キャラクター紹介



ASH――アッシュ

戦士。彼が味方をした軍は必ず負け，しかも自分1人だけ生き残ることから，「灰をまくもの」という意味をこめてアッシュと呼ばれている。本名は不明。運命に導かれてザムハンへとやってきた。

ORLIC――オルリック

僧侶。1人娘アーシアンの死をきっかけに，自分の行なってきた罪を償(つぐな)うため，そして今一度失いかけた神の奇跡を自分の手に取り戻すために旅にでる。アーケディア城門でアッシュと知り合う。SEEK FOR LOST POWER.

ELIS――エリス

精霊使い。彼女の家系は，代々妖精の言葉を伝えてきた。精霊たちは謎の言葉を残し，次第に姿を消していく。彼女は，妖精たちが語ろうとしない真実を求めて旅立つのだった。FOR LITTLE ONE VANISHING.

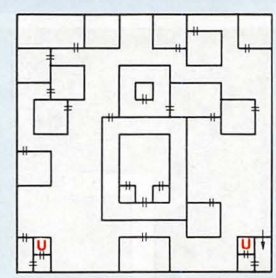
WAZZ――ワッツ

盗賊。夜の帳(とばり)が訪れ，満月が魔法の力場を作りだすとき，彼は悔やみきれないあの日のことを思いだす。魔法使いの怒りに触れ，大きな代償を背負わねばならなかった日のことを……。HIS LIFE IS UNDER THE CURSE.

HEATH――ヒース

吟遊詩人(ぎんゆうしじん)。失われた歌を捜すこと。それが部族の成人の儀式であった。どこにあると知れない伝説の歌。歌を捜さねばならない。それが彼の旅の終わりなのだから。WHERE ARE THE OLD SONGS?

地下墓地



アーケディア城から階段をおりると，地下墓地という場所にでるだろう。冷え冷えとした冷気に包まれたここで，アッシュが行なわねばならない重要点は下記の事柄である。



◀地下墓地へ降りるとすぐに出会うのがタルシス。ゾンビを従えて，アッシュの命を狙ってくるぞ



▶土笛の吹き手を待ちわびている亡霊。彼を成仏(じょうぶつ)させるのも一つのイベントなんだ。吹き手を連れてこないといけないよ



◀ヤール王直属の四天王の棺の収められた部屋なんかもある。ここでは別にこれといったものは見つけられないよ

◆ 重要点 ◆

・上り階段を見つける

アーケディア城からくだってきた階段では，上へ上ることができても，城の外へでることはできない。そこで，ちがう場所に位置するであろう上り階段を捜しださねばならない。

・土笛の吹き手を待ち続ける亡霊を成仏

この地下墓地では，成仏できずにこの世をさまよう亡霊が無数に存在している。その中でも，土笛の吹き手を待ち続けている亡霊を，アッシュは成仏させなくてはならない。当然，アッシュ自身には笛を吹くことはできないので，どこかで笛を吹くことのできる人物を捜さねばならないだろう。

・地下牢への隠し扉を見つける

巧妙に壁に見せかけられた隠し扉が，ここには存在する。その扉を見つけ，地下牢へといたる道を発見しよう。

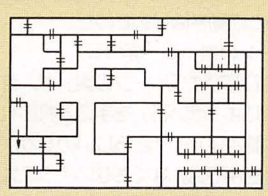
・中央に位置する小部屋の謎

ほぼ中央に小部屋があるのがわかってもらえるだろう。この小部屋に入って，あることをしなければならない。と，いっても小部屋に入るためには別の場所であることをしておかなければならず，最初にここに降りてきた段階では入ることはできないはずだ。

■

マップ自体は部屋がいくつか点在する他は，これといって迷うことのない作りになっているが，その分モンスターとの戦いで苦戦することになるだろう。とくに頻繁に登場するゾンビは仲間を呼ぶので，早めに決着をつけなければならない。持久戦に持ち込まれないようにすることだ。

地下牢



地下墓地から入ることのできるエリア。迷宮を構成する材質は，地下墓地とは変わらない。登場するモンスターも，新しいものが数種増える程度である。



◀ヒースを助けだしたところ。吟遊詩人である彼は，歌うことによってパーティの士気を高めてくれる



▶足元が急に盛り上がり，ゾンビが出現する。が，ここでがむしゃらに戦ってはダメなんだ。どっかおかしなところがないかい？



◀ゴーレムを使えばこの場面はクリアすることができるよ。ゴーレムは……ほらほら，あそこで手に入れられるじゃないか

◆ 重要点 ◆

・ヒース，ワッツを助ける

どこかにヒースとワッツという2人の男が捕らわれている。彼らは助けだすと，パーティに加わってくれる重要なキャラクターだ。とくにヒースのほうは，吟遊詩人という職業であり，ごく最近に起こったイベントをクリアするために必要なキャラクターである。また，盗賊ワッツのほうは隠された牢屋に捕らわれていて，隠し扉を見つけださない限り，助けることはできないので注意しよう。

・第一の刺客タルシスとの戦い

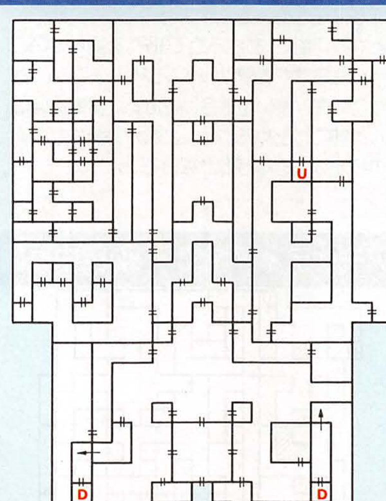
地下墓地でもタルシスとは戦ったが，彼とはここで再び剣をまみえることになる。そして，彼をなぜ前回の戦いで息の音を止めることができなかったかがわかるはずだ。彼をしとめるためには，あるアイテムが必要になる。このアイテムは，ニーラ神殿のある場所で，○○を使うことによって入手できるぞ。○○はヒースがパーティに加わっていれば，地下墓地で手に入れることができる。

タルシスを打ち倒すと，ある扉のロックが開く。いったいどこの扉なのかは，自分で捜してみてくれ。

■

このエリアでは敵であって，敵であらざる存在のものが初登場する。戦闘中に少しでもおかしなことに気づいたら，すぐに「防御」や「逃げる」コマンドを実行しよう。戦いに勝つことが「勝利」だとは必ずしもかぎらないのだから。

アーケディア城 1F



地下墓地，地下牢の二つのエリアをクリアすると，アーケディア城の中での本当の戦いがはじまる。それというのも今まで開けることのできなかった扉が開き，本当の意味での城の内部へと入ることができるからだ。南側の簡素な作りに対して，北側の迷宮は複雑な作りになっている。



▲1Fのどこかにはヤール王の肖像画がかかっている。他の階でも，肖像画を見つけることができるはずだ



◀戦士ウォーレンを愛する娘ティナ。彼女から「ホーリーシンボル」をもらっておかないと，ゲームが進展することはない



▶もう1人のアッシュが襲いかかってくる。彼を消しさるためには，「真実を映しだす」アイテムが必要だ

◆ 重要点 ◆

・キリーとウォーレンの動向

ザムハンの町で，出会った2人づれの戦士，キリーとウォーレンの動向に注目すること。彼らとはすでに地下でも会っているとは思うが，ここにきてドラマの焦点になってくるキャラクターだ。ザムハンの町で，ウォーレンを愛する少女ティナから「ホーリーシンボル」を受け取っておくのを忘れないように。

・鏡の間の謎

1Fの北西には，ニーラ神殿にもあった鏡によって互いにつながりあったいくつかの部屋がある。ニーラ神殿では，ただの扉同然の使われかたであったが，こちらではまったくちがう座標の別の鏡に飛ばされる，ワープミラーとなっている。そのため自分の現在地点を把握するのは非常に困難だろう。アイテムなどをうまく使って切り抜けてほしい。ここの奥には城主ヤールの第二の刺客であるセラクが待ちかまえているが……。

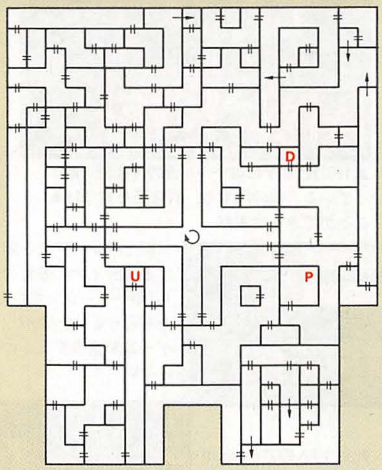
・アッシュ自身との戦い

1Fのどこかで，キミはもう1人のアッシュと出会うことになる。一度は戦ってみるのもいいが，けっして彼のとどめは刺さないこと。彼はアッシュ自身であるのだから。彼の死は，すなわちアッシュの死になるのだ。「真実を映しだす」アイテムを使用すれば，もう1人のアッシュは，目の前から消えてしまうことだろう。

■

1Fから2Fに通じる階段の手前で，パーティはウォーレンに襲われることになる。彼はどうやら，操られているらしいのだが……。登場するモンスターも強いことは強いが，ここまでくるまでに培ってきたパーティ・プレイを駆使すれば，苦戦することはまずないはずだろう。

アーケディア城 2F



2Fは今までのエリアとちがい，本格的なダンジョンといった色合いが強くなっている。実際1Fと比べてみても，複雑なつながりを見せている通路がわかるはずだ。さらにターンテーブル（上に乗るとランダムでちがう方向を向かされてしまう回転床）というトラップが初登場し，さらにプレイヤーを悩ませる作りになっている。



◀トリトニアの血の接吻の呪いをうけるアッシュ。エリスもまた，トリトニアの呪いによって視力を奪われてしまうのだ



▶フォルナ姫の肖像画。エリスに非常に雰囲気の似た彼女は，いったい何者なのだろうか。冒険に関係してくる予感



◀トリトニアを見事に打ち破った。彼女もまた，悲しい運命を持つ人だったのがわかるはずだよ。グラフィックがキレイだね

◆ 重要点 ◆

・トリトニアの魅惑の罠

2Fへ登ってすぐに，キミは助けを求める女性に出会うことだろう。彼女はじつはヤール王の第3の刺客トリトニアなのだ。アッシュは彼女の血の接吻を受け，さらにエリスは視力を奪われてしまう。血の接吻の呪いを解き，トリトニアを倒すことが，この階の目標だ。

・植物の種子を識別せよ！

2Fのどこかで植物の種子を手に入れることができる。この種子，2Fをクリアするためには欠かせない重要アイテムだ。植物の知識を持つ人物に渡せば，「アイナリアの胞子」をくれ，さらにあまった種子で「復活剤」という薬を作ってくれる。とにかく1度，町に帰ることをお勧めするぞ。

・シークレット・ドアの奥に潜む巨大グモ

マップ南東にはシークレット・ドアを発見しないかぎり，踏み入れることのできない部分がある。「アイナリアの胞子」さえ持っていれば，奥へと歩を進めることができるのだが，ない場合はヒースが強硬にいやがり，進むことができない。最深部に潜む巨大グモ・アナンシにもまた，一つのドラマがあるのだ。ここで血の接吻の呪いを解くことができる。

・ピットの底には……

この階ではターン・テーブルの他にも，3D RPGには欠かせないピット（落とし穴）が初登場する。当然，ピットにひっかかれば，相応のダメージを喰らい，さらに下の階の同座標に落とされてしまう。が，ここで慌ててはいけない。落とされた先を丹念に調べてみよう。きっと何かが見つかるはずだ。

・宝物庫の奥にある物とは？

北西には宝物庫が広がっている。が，ここには「黒い鍵」がないと，入口の扉を開くことができない。いったい何が隠されているのだろうか？

・ワッツの隠されたる秘密

宝物庫の奥で，パーティはワッツの秘密を知ることになるだろう。突如として獣人と化してしまうワッツ。なぜ，そんなことが起こってしまうかは，自分で確認してくれ。

・トリトニアの悲哀を断ち切る

すべての準備が整ったら，トリトニアとの戦いとなる。彼女を倒すには二つのアイテムが必要だが，2Fを限なく探索したならば，そのアイテムはすでに入手しているはずだ。彼女もまた，悲しきドラマを持つキャラクターだ。

■

この階ではどうしても開くことのできない扉が存在する。この扉は現時点では，開くことは不可能だ。あきらめて3Fへと進んでいこう。注意すべき敵はリベンジャー。こいつとはこの先，長い付き合いになる。仲間を呼ばれる前にしとめること，これが必勝法だ。剣の技能はほとんど効かないぞ。

アーケディア城 3F & 空中庭園



いよいよ城の最上階だ。2Fと比べると大きさも小さく，作りも単純なので苦戦することはないはず。その分，強力な敵が出現することになる。

空中庭園を合わせても，そうむずかしい階ではないだろう。



◀ヤール王とついに剣を交える。しかし，あまりの強さに歯がたたないことだろう。いったん逃げて，他の場所を探索しよう



▶グリムとの再会。彼は重要な話をアッシュたちに聞かせてくれる。聖剣テスタロッサを手に入れるのだ



◀空中庭園にいるバラの精霊。彼はフォルナ姫に忠誠をつくしており，それを体をはって示してくれるのだ

◆ 重要点 ◆

・グリムとの再会

3Fの南には城主ヤールのいる王座の間がある。ここへは簡単にくることができるのだが，いざヤールと剣をまみえると，まったく勝ち目のないことを思い知らされることだろう。ここは一旦，逃げておこう。逃げだすパーティの前に現れるのが，森で出会ったグリムなのだ。彼はパーティに試練の塔と，聖剣テスタロッサについて教えてくれる。

・いよいよドラマが集いはじめる！

書庫ではさまざまな情報を仕入れることができる。エリスの目を癒(いや)すことができるであろう「いやしの泉」や「竜との契約の地」，さらにはヒースの旅の目的である「風の竪琴」について……。いよいよ，それぞれのドラマが，静かに動きはじめたのだ。

・「ルーンの剣」と「赤い石」

祭室の奥では「ルーンの剣」が，またマップ北部では「赤い石」を手に入れられる。これらは重要なアイテムらしいのだが，今のところ用途は不明。なくさないように大切に持ち歩いていこう。

・バラの精霊の献身

3F西部からは，空中庭園へ入ることができる。この空中庭園でやるべきことは一つ。バラの精霊に会うことだ。エリスの目を癒すために必要なアイテムが手にはいるぞ。

■

とにかく「剣の技」を使うモンスターに気をつけること。複数攻撃の技能を使ってくるやつには，魔法や技能を惜しまずに使っていこう。パーティ後列にいるHPの低いメンバーには，常に体力の残存量に気を配っておくことだ。

空中庭園では動植物系のモンスターが出現する。なつかしのシェリーカーが登場するのはご愛敬(あいきょう)だろう。

空中庭園には上り階段と下り階段がある。上りは城の外壁へと通じ，下りは中庭へと続いている。ここでは外壁へ上り，外壁より試練の塔へと望むこと。聖剣テスタロッサを手に入れるのだ！

ブライ下巻・完結編

Written by 石井弘一

発売元：リバーヒルソフト　価格：9,800円　対応機種：PC-9801シリーズ



かなり話題性が強かったブライもついにこの下巻で完結。

上巻をクリアしたときの意味ありげな台詞や，敵であるはずの人間が八玉の勇士だったりという複雑な人間関係など，数々の謎を残したまま終わってしまった上巻。

その謎のすべてがついに明らかにされるときがきた。

もし上巻をクリアしてない人は早くクリアしてぜひ下巻もプレイしてみよう。

ストーリー

魔神ダールを復活させ己の命と引き換えにその力を借りてキプロス星を征服しようとたくらんだビドー。

降臨した光神リスクによって導かれ，ビドーの野望を打ち砕くために集まった八玉の勇士。

この対局する2人の激しく悲しい戦いを描いた物語。

この決着はダールとリスクの死によって終わりを告げた。はたしてそれですべてが終わったのだろうか。

不安を胸に抱きながら八玉を天に返し，それぞれの故郷へと戻っていく勇士たち。しかし，マイマイは，「またみんなと旅ができる」と予言した。8人が再び出会う日はいつか。

ここがちがう

・戦闘方法が変わった

オートバトルがなくなった。今までは戦闘がはじまったら，ひととおりメンバーが攻撃なりなんなりの行動をとってから，つぎの攻撃にはいるといった方法だった。それが今回は，メンバーの中の1人が敵に何をするかを決めるだけで戦闘がはじまるようになっている。

また，剣を振るだけでも体力と精神力が減っていくようになったのだ。付属のアイテム表をよく見て，どの武器で攻撃するとどれだけ体力，精神力が減るかを計算して武器を選ぼう。じゃないと剣を振っただけで立てなくなるぞ。

・マップに段差ができ道がついた

段差がつき，紙のようなマップに高さというものがついた。

マップ内で町と町を結ぶ道がつき，その上だけは敵がまったくでてこない。そのかわりに道を行く旅人たちが現れる。その人たちとは，占いなどをすることができるようになった。

・謎が入った

上巻ではレベルさえ一定以上いっていればなんとかクリアできる，よくありがちなシナリオ重視型だった。しかし下巻になってシナリオはもちろんのことパズル的な謎が入ってきた。もちろんその謎は謎掛けの言葉だけを残して，あとはノーヒントで答えをださないと先へは進まないようになっている。

謎がわからなければその場でハマリとなってしまうが，そんなにむずかしくないぞ。

いいこと教えてあげる

1.一緒に行動しているメンバーに，体力回復ができる人がいない場合は，一切の戦闘を回避し，町を目指そう。下手をすれば剣を振っただけで倒れてしまうぞ。

2.特殊能力は知っていても，知力や技能力が足りないと使うことができない。最初に行動で知力と技能力をあげよう。体力回復の能力が使えるようになったらもう勝ち。

3.特殊能力はいま持っている武器の強さに比例して強くなっていく。特殊能力しか使わないのであるなら，八玉の神器を持たせたほうがいいだろう。また武器との相性というのがあるので，ただ高い武器を装備すればいいというわけではないぞ。

4.敵との相性というのがあり，たとえばハヤテではたいしたダメージが与えられなかったのにリリアンが戦ってみたら一発で倒してしまう，なんていうこともある。ここではどの敵に対してはどいつが強いなんていうのはスペースがなくて書けないのでそれぞれ自分で試してほしい。

■ ひとくちコラム

全体的に見て年末発売に合わせて急いで作った感じがする。特に目についたのが戦闘方法。もうちょっとなんとかならないかなって感じがした。

がしかし，上巻にも劣らないほどのビジュアル・シーンが数多く入り，思わず感動したシーンがいくつもあった。上巻をクリアした人は買い！



◀今度はビドー軍はどんな手を使って神の座をものにしようとするのか？



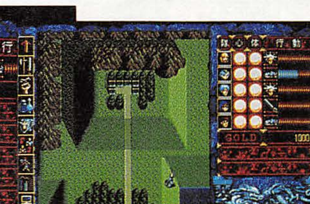
▲左京の章ででてくる謎の石。しゃべる石が言ったことをよく覚えておこう



▲今回はハヤテのおやじさん（邪鬼丸）も登場する



▶今回の戦闘はこんな形。それにしてもオートバトルがなくなったのがいたい



◀マップも断差がついて見た目がよくなった

ファーストクイーンII



Written by 石井弘一

発売元：呉ソフトウェア工房　価格：8,800円　対応機種：PC-9801シリーズ

'89年春，はじめて『ファーストクイーン』というゲームを見たときには，最大20人というめちゃくちゃなパーティが組めるRPGだと思っていた。ところがよくマニュアルを見てみるとシミュレーションだということがわかって驚いた記憶がある。

しかもマップを歩いていき，いろいろなキャラクターと出会い，仲間になったり，裏切ったりと，いろいろなイベントが用意されていた。

今までにやったことのあるどのシミュレーションともちがっていたのだ。

そのときはじめてこのゲームが，ストーリー重視の新しいシミュレーションだということがわかった。

そして，『〜II』が発売。前作を知らなくてもこのゲームは遊べるのでぜひとも買ってほしい。とくに最近のマンネリ化してきたゲームに飽き飽きしてきた人にはおすすめの1本だ。

シミュレーション?

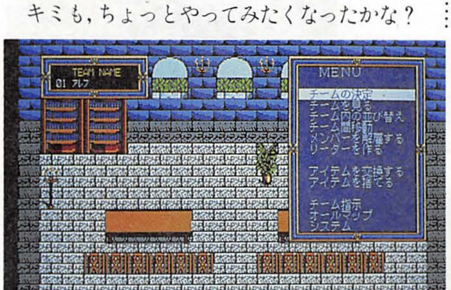
どうもいまいちシミュレーションといった感じがしないこのゲームは，じつはいろいろなゲームの要素を取り込んでいたのだ。その証拠にそれぞれのジャンルの特徴がどこにでているかを書きだしてみた。

まず，マップ全体を見渡しながらどこに兵を送り込もうか，どんな奴らと共に行動するのが一番いいかなどを考えさせられるところは，まさにシミュレーションといった感じがする。

つぎに，キャラにはそれぞれレベルがあり，ある一定のレベルになってから武器屋に行くとクラス・チェンジがあったり，あるアイテムがないと先へは進めなくなっていたりするところはRPGだともいえる。

さらには，町の人などの数々のメッセージには，いろいろな謎を解くヒントがちりばめられているし，メッセージも話をしにいったリーダーによって，その反応が変わっていくといった感じで，AVG的要素もちゃんと入っているのだ。

キミも，ちょっとやってみたくなったかな？



▲メニュー画面が英語から漢字に変わって見やすくなった

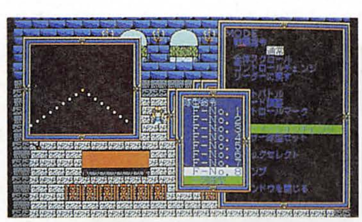
IIになって

・ユーザー隊型セット

前作では何種類かの決められた隊型しかとれなかったのに，今回は自分の好みに合わせて隊型をセットできるという優れものがついている。キャラの強さを考えてうまくならべれば，どんな敵と戦っても負けない必勝陣型が作れるかも。

・デカキャラが仲間になる

今までは敵のタコやドラゴンなんかがデカキャラとして登場していた。今回は味方にも騎兵っていう馬に乗った奴が味方についてくれる。見た目にはかっこいいんだが，でかいぶんたくさん攻撃を受けるので，扱うのに苦労する。あと困ったことに，こいつをリーダーにすると，でかくて家の中に入れないなんてこともあるぞ。



▲隊型を作るモードができて戦略性が増した。かな？

・マウスでできる

シミュレーションはやっぱりマウスでしょう。ということでオートバトル・コマンドを使用しながらだとマウスだけでもゲームが遊べてしまうのだ。しかし弱点があって，キャラクターがどうしても大ざっぱにしか動かないのだ。どこかで経験を積んで強いキャラに育ててから使うといいかも？

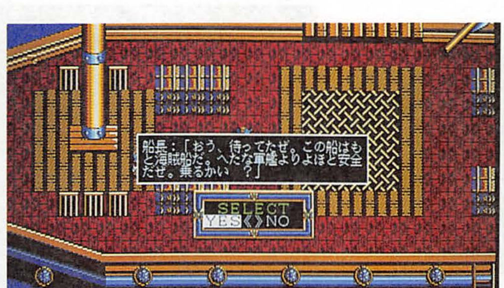
■ひとくちコラム

これはぜひともほしいと思った機能の一つに，ユーザー隊型セットというのがある。ちょっとめんどうくさいが，自分の好きなようにキャラを配置できるようになったのがいい。

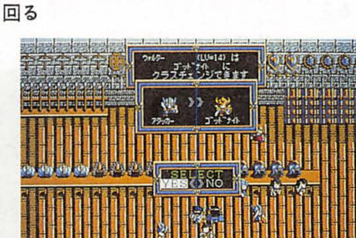
あとX68000版のファーストクイーンでは改善されていたようだけれど，戦闘中に勢い余って画面の端までいってしまい，エリアを抜けてっちゃうといったこともなくなっている。ともあれ，これはやらねばそんそん。



▲20以上のキャラクターがところせましと，かけずり回る



▶いろいろと歩き回っている間に仲間はどんどん増えていく



▲レベルが上がったら武器屋にいってクラス・チェンジをしよう

チャレンジ PDS&同人ソフト

Written by 佐久間亮介

今月はX68K用のシューティング·ゲーム『PARORAN』をご紹介しよう。このソフト，本当なら先月号で紹介を予定していたのだが，ページ数の関係で今月号に，先送りされてしまったんだ。このゲームの特徴はMT-32シリーズのMIDI音源に対応しているということ。同人ソフトなので，通信販売で手に入れることができるよ。

MIDI音源対応のシューティングだ！『PARORAN』



制作：
HAYABUSA SOFT
機種：
X68000

X68000という機種はアクション系のゲームが，他機種にくらべると比較的作りやすい機種だ。同人ソフトをみても，X68000用は，アクション性の強いものが多い。この『PARORAN』も，シューティング·ゲームという反射神経の要求されるゲームとなっている。

基本は横スクロール・タイプのパワーアップ·シューティングである『PARORAN』。プレイヤーは自機を操り，全3面を戦うことになるんだ。ゲーム中に特定の敵を倒すと，さまざまなアイテムが出現する。これらを取ることによって，自機はどんどん強くなっていくのだ。ただし，パワーアップは最強の段階で止まるわけではない。この状態でアイテムを取ると，なんと初期状態に戻ってしまう。しかも，ゲーム中，パワーアップ・アイテムは大量に出現するのだから……。敵の弾をかわす以外にも，アイテムまでかわさなくてはならないんだ。

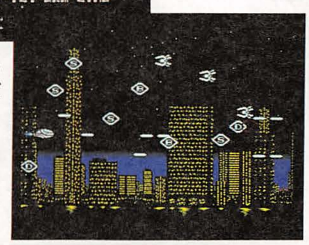
また，アイテムを取ることによって，自機のスピードやショットの種類を変えることもできる。これらも，パワーアップ同様，ループしてしまうので注意が必要だぞ。

このゲームで，一番の目玉はなんといってもMIDI音源に対応したBGMだろう。もちろん内蔵音源でもBGMは奏でられるが，この場合，PCM音源をBGMとして使用するか，効果音として使用するかを選択しなくてはならない。BGMとして使用すると，ゲーム中，PCMドラムによるBGMを楽しむことができるが，効果音がなくなってしまう。逆に効果音としてPCMを使用すると，PCMドラムはなくなるが，迫力ある効果音でプレイできるんだ。

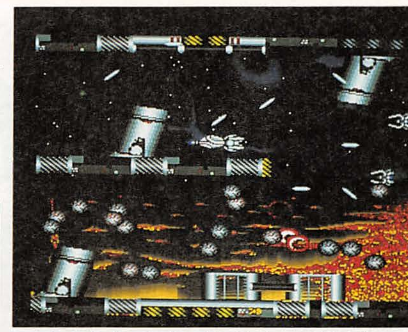
MIDI音源はローランドのMT-32という機種に対応している。これをX68Kに接続すると，内蔵音源とはくらべものにならないほどのBGMでゲームを楽しむことができるぞ。ぜひ，MIDI音源に接続してプレイしてほしい作品だ。



◀ソフトを立ちあげると，環境設定を行なうことができる。これ以後は設定変更はできない



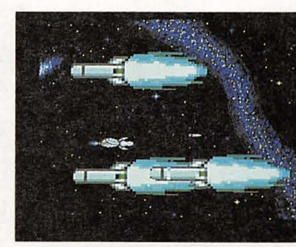
▶1面の最初からパワーアップがビシバシ登場する。調子にのって取りすぎると泣くぞ



▲2面は宇宙が舞台。敵がたくさん登場するので，パワーアップしてないとツライかも



◀1面のボスがこいつら。逆立ちでもしないかぎり，やられることはまずないよ



▲こんなに巨大なミサイルまで飛んでくる。おいおい，こんなのありなのぉ？

ベーマガ・ライターから一言

佐久間：せっかくMIDI音源に対応しているのに，曲が単調なんですぐに飽きがきてしまうね。

石井：一つの面が長すぎない？　もっと短くして。

やんま：敵が，わらわらでてきてなんだかわからないや。シューティングとしての，内容を充実させてほしかった。

この同人ソフトの入手方法

2,000円（送料込み）分の無記名の為替または定額小為替と，住所·氏名·TEL·『PARORAN』希望と明記した紙を同封のうえ，以下の住所まで。

〠373　群馬県太田市竜舞892-1　小林様方
HAYABUSA SOFT

※封書が届いてから，商品を発送するまで，約2週間かかります。ご了承願います。

おもしろいPDSや同人ソフトの情報を待っています！

おもしろい同人ソフトやPDSを創っていて，このコーナーで発表したいというかたの情報をぜひお寄せください。

ただし，他社（他者）の著作権にからむものや，いわゆるアダルト物はご遠慮ください。

サンプルのソフトと，自分の住所，氏名，電話番号と連絡のつく時間，PDSの場合はどこのNETで入手できるか，また，同人ソフトの場合はどんな方法で入手できるかなどを明記したものを同封してください。

ご提供いただいたソフトは編集部で検討のうえ，随時このコーナーで紹介させていただきます。

◎情報の送り先
〠141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「チャレンジ！PDS&同人ソフト」係

※本コーナーで紹介したソフトの内容，また取り引き等については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

SUPER SOFT HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機／アーケード・ゲームのゲームソフト情報を網羅しています。

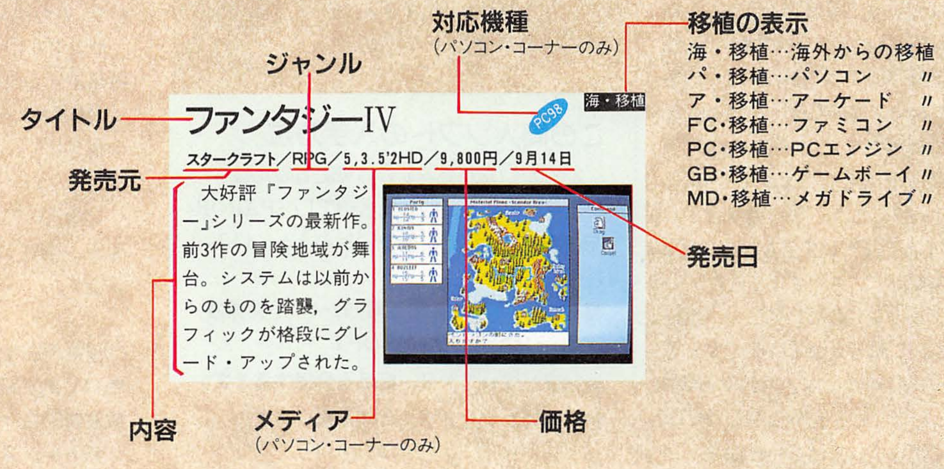
ハード別にページわけし，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，90年12月から91年1月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から１か月後までに発売される新製品の完全データ
（今月号は91年2月8日から91年3月7日までに発売されるソフト）
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた



SUPER FAMICOM

スーパーファミコン

監修:手塚一郎

今月の人気ソフト・ランキング
HOT★9

やはり任天堂勢が上位を独占。マリオ天下は当分つづくのか。『ファイナルファイト』の健闘が光る。

順位	タイトル	メーカー/価格	画面
1	スーパーマリオワールド	任天堂 8,000円	
2	F-ZERO	任天堂 7,000円	
3	ファイナルファイト	カプコン 8,500円	
4	パイロットウィングス	任天堂/8,000円	
5	ポピュラス	イマジニア/8,800円	
6	グラディウスIII	コナミ/7,800円	
7	SD・ザ・グレイトバトル	バンプレスト/8,200円	
8	アクトレイザー	エニックス/8,000円	
9	ボンバザル	ケムコ/6,500円	

SFC新作ニュース!!

年末にどっとソフトが発売されたスーパーファミコンだが，ここにきてその供給がぱったりと途絶えてしまった感がある。それというのも，メーカーが年末商戦に間に合せようとしたところと，また開発期間がある程度かかってしまっても納得のいくものを創ろうとしたところに，きれいにわかれてしまったからであろう。無論，どちらが良いとか悪いとかはない。しかし，ユーザーにとってはソフトが発売されない月があるのは，やはり寂しいことなのである。

今月は発売されるのが『ジャンボ尾崎のホールインワン』だけということもあり，スペースに余裕があるので，期待作を最新の画面写真とともに紹介していこう。

まずは，やはり『ドラゴンクエストV』。公開できる画面は戦闘時のものだけだが，IVのように背景がつき，さらには2体以上のモンスターが表示されるようになった。〝天空の花嫁〟なるサブ・タイトルも発表され，これまでの同シリーズとは趣を異にした作品になりそうである。

つぎは『ドラッケン』。『ダンジョンマスター』とはちがうベクトルで3Dを目指したRPGだ。そのスクロールはじつにスムーズで，〝世界〟を感じさせてくれる1本になると思われる。

『スーパーR-TYPE』の開発も順調とのこと。あの異様なグラフィックも健在だ。

タイトーの『ダライアスツイン』も期待大。IIの移植ではなく，オリジナルとなることが決定。2人同時プレイもできるようになった。

『ファイナルファイト』をリリースしたカプコンは休むことなく『エリア88』と『超魔界村』の開発に全力を注いでいる。『エリア88』は発売のほうが早く，できれば春あたりに，とコメントしている。待ち遠しい限りである。

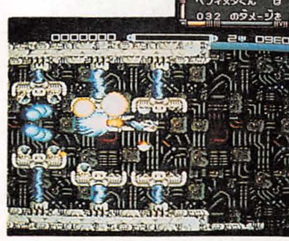
ジョイスティックに関しては，いくつかのメーカーが計画しているようで，こちらも楽しみだ。



▲これが『ドラゴンクエストV』の戦闘画面だ



▲『ドラッケン』は美しい3DタイプのRPG



◀『スーパーR-TYPE』は発売が待たれる1作



▲2人同時プレイがうれしい『ダライアスツイン』



▲『超魔界村』も期待の1作だ

新作ソフトData Base

ジャンボ尾崎のホールインワン

HAL研究所/スポーツ/8M/8,900円/2月23日



立体感あふれる美しい画面が特徴のゴルフゲーム。いかにもゲームっぽいコースではなく，設計者のアドバイスを受けながら練りこんだとあって，とても自然な印象を受ける。ショットはリアルタイムではあるが，それほどシビアではなく，誰もが楽しめるようにと創ってある点を評価したい。

このゲームの最大の売りは「オプションモード」の充実感だろう。画面からだけでは確認しにくいコースの微妙な起伏も，コースを斜めから見たり，その断面を表示させたりで，より細かくチェックできるのである。また，グリッドをかけるなどの機能もつけられているので視覚的効果も楽しめる。





PERSONAL COMPUTER

パソコン

監修：山下　章

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

やはり底力を発揮したのが，光栄の『信長の野望・武将風雲録』。だせば必ず売れる信長シリーズ，このペースだと次回作は再び2年後にでる？　同じく初登場で2位につけた『ダイナソア』，5位の『A列車で行こうIII』，6位の『続ダンジョンマスター』と，年末商戦の影響を受けてじつにフレッシュなランキングとなった。来月の1位は予測ができないほど混戦模様。

1　信長の野望・武将風雲録
光栄
9,800円/12,200円
★



PC-98

2　ダイナソア
日本ファルコム
8,700円
★



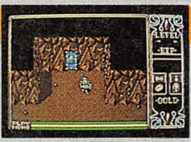
PC-88

3　エメラルドドラゴン
バショウ・ハウス
8,800円
↑前36位／12回



PC-88SR,PC-98,X68K,MSX2

4　サークII
マイクロキャビン
8,800円
↑前7位／3回



PC-98,PC-88SR

5　A列車で行こうIII
アートディンク
12,800円
★



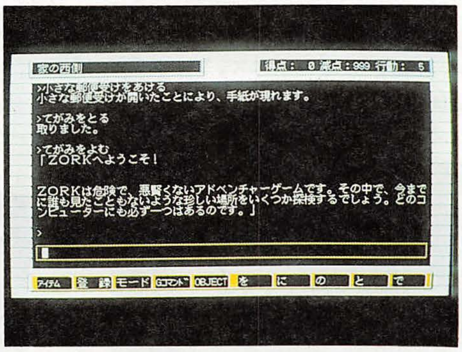
PC-98

システムソフトがあの『ゾーク』と『ボンバーマン』を移植！

今月は，システムソフトの新作ラインナップ・ニュースをお届けする。まず一つ目が，PC-98用『ZORK I』。これは，その昔アメリカで大ヒットしたInfocom社の傑作テキストAVGの完全移植版だ。単語入力式とはいえ，登録機能やアイテム・ウィンドウなどを付加し，遊びやすく改良されている。AVGの神髄を味わうことができる名作だ。システムソフトでは，98noteユーザーをターゲットに，5インチ版と3.5インチ版をほぼ同数生産予定（通常は5インチ70%，3.5インチ30%の生産比率）。

もう一つがX68K用『ボンバーマン』。こちらは，ハドソンから発売されているPCエンジン版をそのまま移植したもの。キーボードとジョイスティックを使用して，4人までの対戦プレイが可能。システムソフトでは，91年はX68K用ソフトに力を入れていくという。『大戦略III'90』『インペリアルフォース』『ブリッツクリーク』など，PC-98用のほとんどのゲームのX68K版が年内に登場するというから，楽しみだ。

ビジュアルAVGに食傷気味の人におすすめ『ZORK I』



『ボンバーマン』は，対戦プレイをすると楽しいぞ。



新作ソフト Data Base

ディスクステーション22号　MSX2

コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／2,980円／2月8日

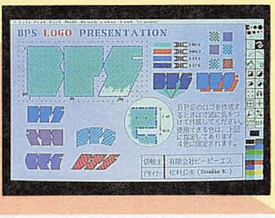
花のももこ組（ニチブツ）／DPS・SG（アリスソフト）／アレスタ2・オリジナル面などを収録。シングルCDのオマケつき。次号は，1か月休んで4月9日発売。



デラックスペイントII　PC98　海・移植

BPS／グラフィックツール／5',3.5'2HD／36,000円／2月8日

アミガのほとんどのゲーム・グラフィックを描くために使われているツールを移植。ブラシ，シンメトリー，ぼかし，パース機能などが特徴。



ディスクステーション98第2号　PC98

コンパイル／ディスクマガジン／5',3.5'2HD／3,980円／2月19日

RPG特集号。サークII（マイクロキャビン）／アマランス（風雅システム）／闘神都市（アリスソフト）／囲碁入門道場（G.A.M.）などを収録。

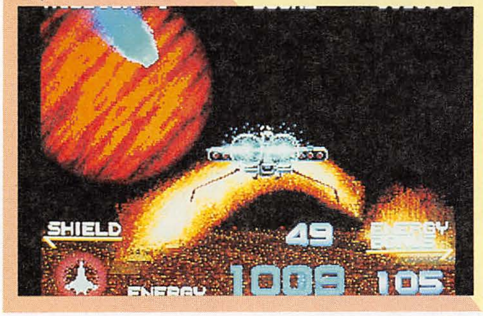


ギャラクシーフォースII　TOWNS　ア・移植

CSK総合研究所／シューティング／CD-ROM／9,800円／3月1日

発売が延期されていた話題作がついに完成。オリジナルのオープニングと，生演奏によるBGMを付加。TOWNS版『アフターバーナー』よりスクロールはキレイ。





プロンティス　PC88

ビクター音産／AVG／5'2D／8,800円／2月22日

原作・雅　孝司，原画・三宅和彦でお届けするSF-AVG。ゲーム中盤で，プレイヤーの視点を切り替えて楽しめるマルチ・キャスト方式を採用。



■■発売日変更情報……●アルシャーク（PC98／ライトスタッフ）1月25日→5月●D～欧州蜃気楼（X68K／ウルフチーム）2月1日→3月上旬●斬～夜叉円舞曲（PC98／ウルフチーム）1月25日→2月下旬●ダークレイスII（PC98／アーテック）11月9日→2月中●ザック・マックラッケン（TOWNS／富士通）12月下旬→2月上旬●ルーム（TOWNS／富士通）1月中→3月中●ノスタルジア（PC98／タケル）1月中→3月下旬●おかしなマザーグース（TOWNS／シエラオンライン・ジャパン）1月中

レッドストーム・ライジング
PC98 海・移植

マイクロプローズジャパン／SLG／5',3.5'2HD／10,800円／2月上旬

トム・クランシーのベストセラー小説を題材にした潜水艦SLG。第三次世界大戦でアメリカはソビエトにどう立ち向かうか。トマホーク等の最新兵器が登場。



ランペルール
X68K ハ・移植

光栄／SLG／5'2HD／9,800円／2月中旬

史実では果たせなかった夢にチャレンジする，いわば『ナポレオンの野望』。地位が上がるにつれて，コマンド数が増えるという新システムを搭載。



メルヘンメイズ
X68K ア・移植

SPS／アクション／5'2HD／8,800円／3月14日

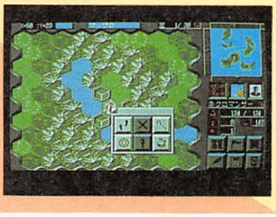
ナムコのシステムⅠ基板の作品の移植版。シャボン玉を武器に，主人公のアリスが童話の世界を冒険する。ボタンを押しっぱなしにしているとシャボン玉が大きくなり，威力もアップ。クォーター・ビューの画面が当時は話題を呼んだ。視点が変わってしまったPCエンジン版とちがって，こちらはほぼ完璧な移植のデキ。



マスターオブモンスターズII
PC98

システムソフト／SLG／5',3.5'2HD／8,800円／2月中

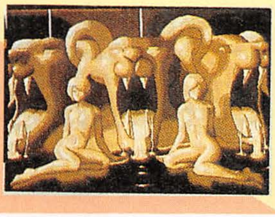
好評だったファンタジーSLG第2弾。魔法やモンスターの種類が増加し，部下の管理システムの変更など，多彩な戦術がとれるようになった。



クォータースタッフ
X68K 海・移植

スタークラフト／RPG／5'2HD／9,800円／2月中

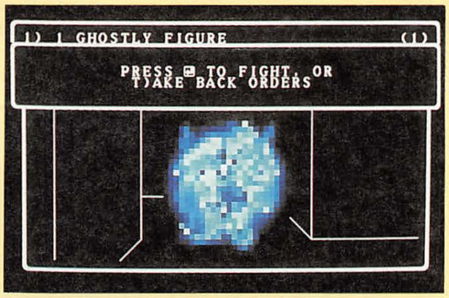
動詞と名詞を組み合わせてAVG風にコマンド入力するRPG。大部分がテキスト表示で進行し，レベルのかわりにスキル制を採用。教団に起こった異変とは？



アフターケア ウィザードリィV ~HEART OF MAEL STROM
TOWNS 海・移植

サーテック／RPG／CD-ROM／12,800円／90年12月27日

ウィザードリィ・シリーズがTOWNSにも進出。他機種版と比べて豪華になっているのが，CD－ROMの威力を発揮したBGMと効果音。さらに，不確定モンスターのグラフィックが，モザイク処理されているのが斬新。目を細めて，モンスターのあてっこをするのも楽しい。ゲーム自体は超難解。要ヒント本(?)。



アフターケア 鋼鉄の騎士
PC98

ジェネラル・サポート/SLG/5',3.5'2HD/7,800円/1月25日

第二次世界大戦の戦車戦をテーマにしたマニアックSLG。50台以上の戦車・装甲車を駆使して，ドイツ軍or連合軍を操る。通信での対戦プレイも可能。



アフターケア ライヒスリッター
PC98

エニックス／SLG／5',3.5'2HD／9,800円／1月27日

RPGとSLGの要素を合成した新感覚ゲーム。復活した魔王を倒すため，若き国王ジークフリートは，帝国騎士団"ライヒスリッター"の結成を目指す。



アフターケア 中華大仙
X68K ア・移植

シャープ／シューティング／5'2HD／7,900円／1月25日

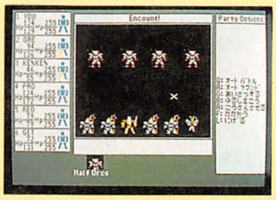
開発HOT・B，販売タイトーのアーケード・ゲームが，X68K上に完全移植。中国奥地を舞台に，個性的な敵キャラが続々登場。水墨画のような背景が売り。



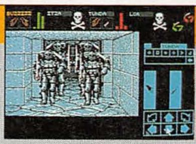
アフターケア ファンタジーIV
MSX2 海・移植

スタークラフト／RPG／3.5'2DD／9,800円／1月下旬

シリーズ第3作に登場したニカデモスの死後20年を経たスカンドール島を舞台に，かつての英雄たちの子孫が大活躍。グラフィックが数段グレード・アップ。

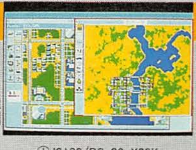


6 続ダンジョン・マスター~カオスの逆襲
ビクター音産
9,800円
★



PC-98, X68K, FM TOWNS

7 シムシティー
①イマジニア②富士通
①8,000円/②9,800円
8,800円
前3位／10回



①J3100/PC-98, X68K
②FM TOWNS

8 大戦略III'90
システムソフト
9,800円
前1位／3回



PC-98

9 銀河英雄伝説II
ボーステック
9,800円
前2位／4回



PC-98, X68K, PC-88SR, MSX2

10 ブライ下巻・完結編
リバーヒルソフト
9,800円
★



PC-98

順位	タイトル
11	イメージファイト ①アイレム②ビング／①9,700円②9,800円 ↑前22位／2回，①X68K②FM TOWNS
12	ポピュラス イマジニア／①9,800円②12,800円 ↑前13位／10回，①PC－98,X68K②FM TOWNS
13	ファーストクィーンII 呉ソフトウェア工房／8,800円 ★，PC-98
14	ソルフィース ウルフチーム／8,800円 前5位／2回，X68K
15	黄金の羅針盤 リバーヒルソフト／9,800円 前10位／2回，PC-98
16	三國志II 光栄／14,800円／17,200円(CD付) ↑前18位／13回，PC-98,PC-88SR,MSX2,X68K,FM TOWNS
17	FRAY マイクロキャビン／7,800円 ★，MSX2,TurboR
18	レジオナルパワー コスモス・コンピューター／9,800円 ↑前-位／2回，PC-98
19	サイレント・メビウス ゼネラルプロダクツ／14,800円 ↑前20位／5回，PC-98
20	遥かなるオーガスタ T&Eソフト／12,800円 ↑前23位／15回，PC-98,FM TOWNS

先月に引きつづき，今月も新作の本数が極端に少ない。ソフトハウスのつぎなるターゲットは，春の商戦か。気にかかるのが，発売日が延期されるソフトがものすごく目立つということ。パソコンソフトの場合，ROMの発注スケジュールなどを気にしなくていいので発売日に融通がきくが，こうもズレる作品が多いとユーザーには困りもの。改善を望みたい。

旬→2月20日●クエスト・フォー・グローリィ（PC98／シエラオンライン・ジャパン）1月中旬→2月20日●プリンス・オブ・ペルシャ（X68K／ブロダーバンド・ジャパン）1月中→2月下旬●プリンセス・メーカー（PC98／ガイナックス）2月7日→3月上旬

OVERSEAS 海外ソフト

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

前評判が非常に高く，今月紹介もしている『パワーモンガー』がいきなり1位を獲得している。あれだけすばらしいデキなのだから当然だろう。国内機種への移植が望まれるところだ。また7位の『Shadow of the Beast II』を製作しているPsygnosis社は，毎月1，2作というハイペースで新作をだしている。そのすさまじいまでのパワーは脱帽ものである。

順位	タイトル
1	Power Monger(E.A.) Action+Simulation/Amiga/7,800円
2	Sim Earth(Maxi) Simulation/Macintosh/10,000円
3	Indianapolis 500(E.A.) Action+Simulation/IBM-PC,Amiga/8,000円
4	A-10 Tank Killer(Sierra) Action+Simulation/Amiga,IBM-PC/7,000円
5	Wings(Cinemaware) Action+Simulation/Amiga/7,000円
6	Prince of Persia (Broderband) Action/Amiga,IBM-PC/6,000円
7	Shadow of the Beast II (Psygnosis) Action/Amiga/8,000円
8	F-29 Retaliator(Ocean) Action+Simulation/Amiga/8,000円
9	The Duel(Accorade) Action/Macintosh,IBM-PC,Amiga/8,000円
10	M1 Tank Platoon (MicroProse) Action+Simulation/Amiga,IBM-PC/9,000円

ビクター音産がルーカスアーツ・エンターテイメント社と業務提携

昨年の12月10日，『ダンジョンマスター』などの移植を行なったビクター音楽産業(株)と，ルーカスアーツ・エンターテインメント社が，パソコン用をはじめとするゲームソフト関係の業務についての提携を発表した。

ルーカスアーツ・エンターテインメント社とは，あのSF宇宙映画「スターウォーズ」シリーズで有名な米国ルーカスフィルム社のニューメディア関連の子会社なのである。映画部門にて育てあげられた先進的なアイデアとそのアイデアを活かせるだけの環境，そして映画のテクニックなどを元にして1983年に設立されたソフト・ブランド「Lucasfilm Games」から数々のパソコン・ゲームソフトのヒット作を生みだしている。

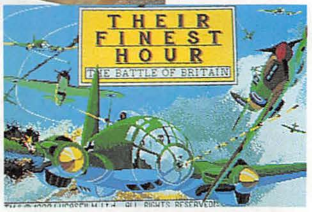
最近の作品としては，音楽を，ゲームを解くキー・ポイントとしてとりあげたアドベンチャー・ゲーム『LOOM』(FM TOWNS用として富士通から移植・発売中)，リアルタイム空中戦シミュレーション・ゲームの3作『Battle Hawks1942』『Their Finest Hour』『Secret Weapons of the Luftwaffe』などが爆発的なヒットを続けている。

さて記念すべき提携第1作目だが，ファミリーコンピュータ用のソフト『スターウォーズ』が予定されている。

Lucasfilm Gamesの移植優先権を得たビクター音産が，同社の作品のうちどの秀作を国内機種用に移植していくのか，今後が楽しみである。



◀説明会にて詳細を説明するビクター音産の方々



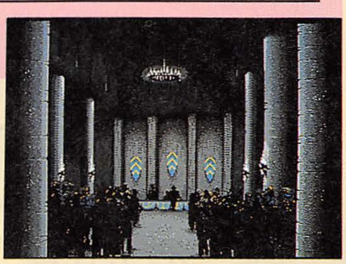
▶Lucasfilm Gamesの代表作『Their Finest Hour』。数々の名作が国内機種でプレイできるのももうすぐだ

新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。なお，価格については，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」での価格を表す。

パワーモンガー POWER MONGER

・ELECTRONIC ARTS
・Amiga
・7,800円



海外で絶大なる人気を得，日本国内においてもイマジニア社によって移植され同様の評価を獲得，そしてスーパーファミコン版まで登場した『ポピュラス』。その第2弾の作品がこの『パワーモンガー』だ。基本的なゲームの概念は『ポピュラス』に似ていると思っていいだろう。

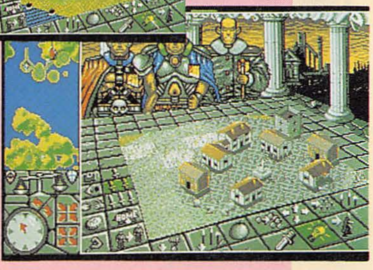
プレイヤーは，大地震によってその領土を荒廃させられてしまったある部族の部族長になる。新たな世界を発見して住み着き，開発し，時には他部族を正義と秩序の名の元に征服して，力をつけて自分のかつての帝国の再現を目指さなければならないのだ。

ただ『ポピュラス』と大きく異なるのは，プレイヤーが神ではなく部族長であるがゆえに，地形の造成や地震・火山を引き起こすことができないということである。他国と同盟を結んだり取り引きをしたり，食料を調達させたり村人に何か発明をさせたりと，自分の力の範囲内で配下の村人達をより強くさせ，自分の部族を強大化させるのだ。また，力による征服を楽しむだけでなく，ディスプレイ内で生活する人々の暮しぶりを楽しむという遊びかたもあるだろう。

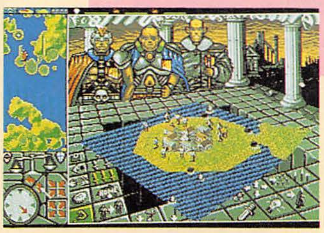
『ポピュラス』にもあったように，『パワーモンガー』にもコンクエスト・モードがあり，それには195ものマップが用意されている。当然のことながら人間同士の対戦プレイも可能だ。じっくりと取り組めば十分遊べることまちがいないだろう。



◀基本画面。画面のレイアウトから，『ポピュラス』の系統のゲームであることがうかがえよう



▶町中を拡大して眺めてみる。家畜の羊もちゃんと鳴く。人をクリックすれば，その人物の名前や年齢などの詳細もわかるのだ



◀さらに表示画面を回転させることもできる。気持ちいいほどスムーズに動くぞ

カオス・ストライク・バック

CHAOS STRIKES BACK



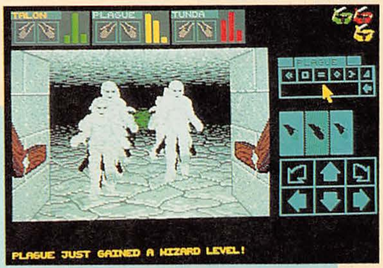
・FTL
・Amiga,Atari-ST
・7,000円

これも『ポピュラス』同様に，海外のみならず日本国内において絶賛されたゲーム『ダンジョンマスター』の続編である。すでに国内機種用にも移植・発売されており，プレイしている読者も多いだろう。

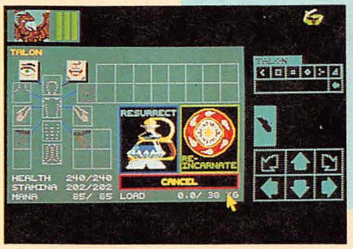
前作『ダンジョンマスター』においてその存在を葬(ほうむ)りさったはずの悪の権化ロード・カオスは，じつは別の場所にて力を蓄え，復活を待つばかりとなった。それを察知したパーティは，カオスの復活する前に未知なる力を秘めた四つの宝石を取り戻さなければならない……といったストーリーである。そのストーリーにそうように，ゲーム内では「戦士」「忍者」「僧侶」「魔法使い」それぞれの道が用意してあり，それらの道では，各職業の力を試されることになる。

『カオス・ストライク・バック』単体でも遊ぶことは不可能ではない。しかし，謎の複雑さやゲームそのものの展開のハードさは前作以上のものがあるため，ぜひとも前作『ダンジョンマスター』をプレイして，そのキャラクターを転送して遊ぶことをおすすめする。

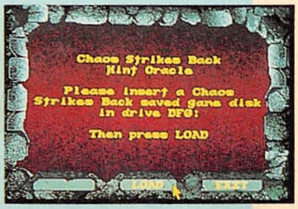
また日本国内機種バージョンにあるマップのアイテムがないかわりに，セーブしたデータ・ディスクからパーティの場所を割りだし，その場所におけるヒントを教えてくれるという便利な機能が海外版にはついていることを付け加えておこう。



▲マミーに対してファイアー・ボールを連射！難易度は前作の比ではない。注意せよ



▶『カオス・ストライク・バック』のみでプレイする場合には，牢屋に入っている人達から4人を選んでパーティを組む。この手順は前作『ダンジョンマスター』と同じだ



▲日本語バージョンにはない，現在セーブされている場所のヒントを教えてくれる「ヒント・オラクル」。日本語版ではかわりにマップのアイテムが追加されている

ドラゴンズ　レア　II

DRAGON'S LAIR II



・READYSOFT Inc.
・Amiga,IBM-PC, ATARI-ST, Macintosh, Apple IIGS
・9,000円

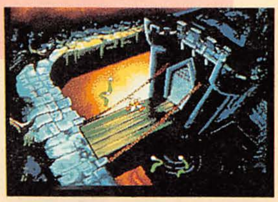
あのアニメーション映画を見ているような気分にさせてくれた『ドラゴンズレア』が帰ってきた！もちろんビデオデッキもレーザー・ディスクも不要。手持ちのコンピュータだけであの動きが楽しめるのだ。

ゲームそのものの内容はきわめて単純なリアルタイム・アドベンチャー・ゲームである。悪の魔法使いMordrocにさらわれ無理やり結婚させられようとしている王女様を助けだす騎士を演じるのがプレイヤーだ。もちろん救出は一筋縄(ひとすじなわ)ではいかない。さまざまな困難がプレイヤーを待ちかまえている。何度となくゲーム・オーバーの画面を見ることであろう。とにかく素早い判断と，絶妙なタイミングが必要。

しかしゲームのプレイそのものがそれほど苦痛に感じないのは，やはりビデオを見ているかのような画面のなめらかな動きに見とれてしまうからだろうか。写真ではその動きを表現できないのが本当に残念である。



▲第一のシーン。主人公の母親が殴りかかってくるところをタイミングよく避けなければならないのだ



▶うまく逃げられたら，今度は人食い草をよけつつ城に入らなければならない。ジョイスティックさばきが物をいうぞ

テスト　ドライブIII

TEST DRIVE III



・ACCOLADE
・IBM-PC
・9,000円

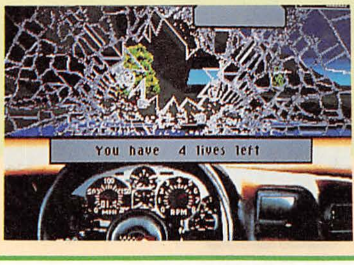
最後に先月に引き続いてドライブ・ゲームを紹介しよう。『テストドライブIII』の最大の魅力はなんといっても搭乗できる車の種類のゴージャスさである。実際にはとても手が届かない高級車である「Chevrolet's CERVIII」「The Pininfarina Mythos」「The Lamborghini Diablo」の3車から好きな車を選んで運転することができるのだ。

用意されているコースは五つ。好きなコースを選んでバリバリにスピード勝負といこう。ゲームの世界であるから，無茶な運転をして何度崖(がけ)から落ちようが，他の車とぶつかろうが，修理費は1円もいらない。もちろん怪我をすることもない。スピード狂にはもってこいのゲーム。リプレイ・モードもついているので，自分の運転の欠点を再確認することもできる。

キー操作も簡単になっているので，2，3分説明書を読めばプレイをはじめることが可能だ。さぁ君も夢のスーパーカーに乗ってみないか？



▲壮快なスピードでひた走るスポーツ・カー。見ているだけでも気持ちがいいぞ



▶しかし，あまり調子に乗りすぎてスピードをだしすぎると……このようにひどい目にあうのだ

※今回紹介したソフトのうち，『TEST DRIVE III（テスト　ドライブ　III）』についてはPS/55Zにて撮影を行ないました

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング

HOT ★ 20

今月は3位に『ドラゴンセイバー』，4位に『パンクショット』，7位に『ギャルズパニック』が登場など，新旧の入れ替わりが激しい月となっている。それにしても長期に渡って，このランキングをわかせてくれていた『テトリス』が一気に圏外に落ちたのには驚いた。歴史に残る名作なだけにいつまでもランクインしてってほしかったのだが・・・。ちょっと寂しい気分。

1
ファイナルファイト
カプコン
バイオレンス・アクション
前1位



2
ファイナルラップ2
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション
前2位



3
ドラゴンセイバー
ナムコ
縦スクロール・シューティング
☆



4
パンクショット
コナミ
格闘バスケット
☆



5
雷電
テクモ，セイブ開発
縦スクロール・シューティング
前4位



セガ『カーニバル』後楽園遊園地内にオープン

昨年の12月17日。東京，後楽園遊園地の中にセガの『カーニバル』がオープンした。この『カーニバル』は，ビデオゲームばかりではなく，大型の遊技機械なども置いて，遊びの幅を広げた新しいレジャー施設。セガが最近推進している郊外型レジャー施設というものだ。

外から見ると普通のゲーム・センターみたいだけど，中に入ってびっくり。前後左右，無制限回転を可能にしたハイエンターティメント・マシン『R-360』が2台も動いてるではないか。そして，昨年の10月に行なわれたアミューズメント・マシンショーで出展されていた，300インチ，8人同時プレイのシューティング・ゲーム『サイバードーム』や，密閉式の電動カートに乗ってCCDカメラの画像を見ながら陣取りゲームをする『CCDカート』までプレイできるんだ。ボクのおすすめはこの『CCDカート』。CCDカメラで見る外の映像は本当に未来感覚。とても新鮮だった。

時代の最先端の遊技機械で遊んでみたいと思ったら，今すぐ後楽園にGO!一度遊びに行ってみることをおすすめする。



システム32第1弾「ラッドモビール」いよいよ登場!

アミューズメント・マシンショーに出展されて，話題を呼んでいたのがセガのシステム32。メインのCPUに32ビットを使い，より高度なグラフィック表現などを可能にしたという強力なシステム基板だ。

1月24日。このシステム32を使ったはじめてのゲーム『ラッドモビール』の発表会が開かれた。AMショーのときよりも完成度が増していて，雨のときや雪のときのガラスの曇りかたや，暗闇の表現に，あり余るパワーを感じることができた。アーケード・ゲームを引っ張ってくれるものになればいいね。



新作ソフトData Base

エスケープキッズ

コナミ／アクション／業者価格148,000円／1月下旬

近未来の合衆国。過酷な"サイバー・マラソン"はアメフトをしのぐ人気スポーツとなっていた。そのサイバー・マラソンで無敵のチャンピオンを誇っていたのがMr.Xである。彼は出場する試合すべてに優勝するという超人的な強さで，莫大な賞金を独り占めしていた。じつは彼は人間とカエルの細胞をバイオテクノロジーで融合させた超人だったのである。そして今，世界各国からMr.Xをやぶるため，ランク1位の若者達が集まったのであった。

8方向レバー，2ボタン。3周のコースを速く走り切った選手が優勝。Mr.Xよりも遅かった場合はゲーム・オーバーとなる。

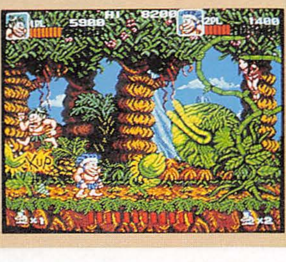


戦え原始人JOE&MAC

データイースト／コミカル・アクション／価格未定／2月上旬

さらわれた女性を助けるために，石斧，骨などを武器に，恐竜，原始人，マンモスなどと戦うコミカル・アクション・ゲーム。2人同時プレイ可。

8方向レバー，2ボタン。火山，川，岩山などで構成された全5ステージ。2ステージからはコースが枝わかれしていて，進むステージを自由に選ぶことができる。



エアバイクコップ

セガ／カーチェイス／価格未定／1月下旬

近未来を舞台とした，カーチェイス・ゲーム。主人公はエアバイクに乗り，銀行強盗，脱走したバイオモンスター，麻薬密売グループなどを追跡，体当たりでダメージを与え，つかまえる。

左手の部分に付いているスイッチを押すとエアバイクがジャンプ。長く押すと高度，距離が増す。アクセルを小刻みに開閉するとターボが効いてスピードがアップする。全6面。





雷牙

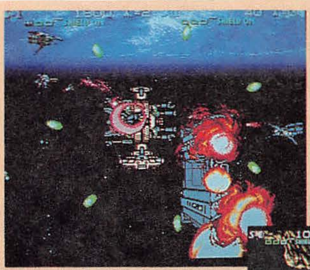
テクモ／横スクロール・シューティング／価格未定／1月下旬

2人同時プレイ可能，横スクロールのシューティング・ゲーム。

A.D.2135年，未知なる敵から攻撃を受けた地球軍は，コードネーム<雷牙>を発動，2機のMB-0Gに未来を託し，敵コロニーへ送り込んだ。

8方向レバーで自機を操作。ショット・ボタンと，その場で180°向きを変えるターンボタンを使う。

キャリアー・コンテナを破壊しアイテムを入手。ガード・アイテムを取ると自動防衛メカGUARDが出現。MB-0Gをフォローしガードする。最大2機までオプションとして付けることができる。





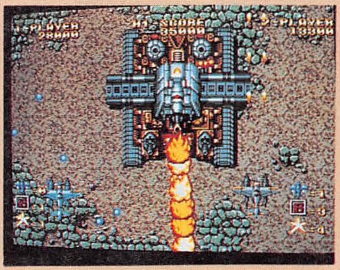
ゴーストパイロット

SNK／縦スクロール・シューティング／32,000円／1月下旬

2人同時プレイ可，縦スクロールのシューティング。

194×年，第二次世界大戦末期のことである。南米の小国「F国」で膨大な量の各種地下資源が発見された。その資源を狙って「I国」と「D国」の二つの国が「F国」に進行をはじめたのである。これに対しF国首相は自国の防衛と戦争の拡大を阻止すべく，軍隊に出動を命じた。しかし，その時点まで戦争と無関係だったF国の兵器は旧式の物しかなく，すべては熟練兵士の腕に頼るしか方法がなかったのであった。2人のパイロットにゆだねられたF国の運命はいかに?

8方向レバー・2ボタン（ショット＋ボム）を使用。空中戦をメインにしたステージと，地上戦をメインにした，二つのステージがあり，どちらを先にプレイするか選ぶことができる。この二つのステージをクリアすることにより最終的なエンディング・ステージに行くことができる。全14ステージ。NEO・GEO用ソフト。

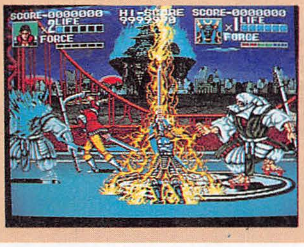


戦国伝承

SNK／アクション／34,000円／2月中旬

2人同時プレイ・途中参加可のアクション・ゲーム。

8方向レバー・3ボタン。敵に破壊された現代を舞台とする通常世界，幻想的な日本戦国時代を舞台とする異世界，二つの世界でゲームが展開する。現代へ復活しようとしている過去の亡霊たちの野望を阻止するのが目的。NEO・GEO用ソフト



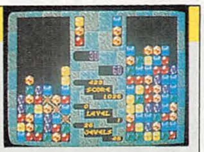
その他の新作情報

2月末に行なわれるAOUショーに出展されるゲームが少しずつだがわかってきたので紹介しておく。

カプコンからは『ストリートファイター2』。名前のとおりストリートファイターの続編だ。くわしいことは，まだわかっていないが，前作のような大型の筐体ではなく，テーブル・タイプで発売されるらしい。

データイーストからは『ロボコップ2』。同名映画を題材にしたもので，前作ゲーム「ロボコップ」のアクション・シーンが平面的だったのに対し，2では奥行きを持たせ，立体的なゲームにしているという。ボーナス・ステージなども新しい物が加わったようだ。

6 コラムス
セガ
アクション・パズル
前3位



7 ギャルズパニック
タイトー・カネコ
陣取り脱衣アクション
☆



8 スーパーモナコGP
セガ
F-1ドライブ・シミュレーション
前6位



9 ピットファイター
コナミ・ATARI
格闘アクション
☆



10 GPライダー
セガ
バイクレース・シミュレーション
↑前11位



順位	タイトル	前回
11	スペースガン タイトー／SFガン・シューティング	☆
12	NEO・GEO(MVS) SNK	前12位
13	US NAVY カプコン／横スクロール・シューティング	前5位
14	パウンドフォーパウンド アイレム／ボクシング・シミュレーション	☆
15	ダブルドラゴン3 テクモ，テクノスジャパン／格闘アクション	☆
16	コラムスII セガ／アクション・パズル	前7位
17	パロディウスだ! コナミ／横スクロール・シューティング	前13位
18	マジックソード カプコン／ファンタジック・アクション	前10位
19	サンダーフォースAC セガ，テクノソフト／横スクロール・シューティング	☆
20	ワールドスタジアム'90 ナムコ／ベースボール・シミュレーション	前8位

『ドラゴンセイバー』はライフ設定を変えている店のほうが人気があるようだ。この現状を見てナムコはどう思っているのだろうか?今月の新作の中では『エアバイクコップ』がいい。ゲーム内容は『チェイスH.Q.』だが，新しい設定に引き付けられる。セガらしいグラフィックもいい雰囲気。あとは最近充実してきたNEO・GEOをチェックするべし。

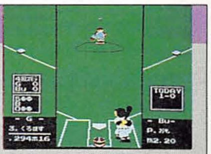
Family Computer ファミコン

監修:手塚一郎

今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

やはり『ファミスタ』は強かった。今月の第1位は『ファミスタ'91』。定番とはいえ，ここまで支持されるとは驚きである。2位と3位はコナミが独占。両方ともアーケードの移植という点が，やや有利に働いたと思われる。新しいところではナムコの新作RPG『じゅうべえくえすと』が6位にランクイン。まだまだユーザーは新作の良質RPGを心の底から欲しているのだとわかる。

1 ファミスタ'91 ナムコ 4,900円



2 T.M.N.T コナミ 7,000円



3 パロディウスだ! コナミ 5,800円



4 ワギャンランド2 ナムコ 5,800円



5 ワイワイワールド2 SOSパセリ城 コナミ 6,500円



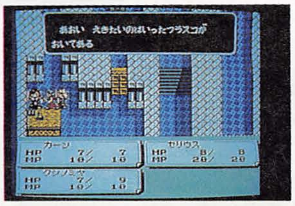
ファミコンに『ダークロード』あり!

発売日がなかなか決まらずにファミコン・ユーザーたちをやきもきさせていたデータイーストの新作RPGだが，このほど2月8日に決定した。

この『ダークロード』は，いうならばパソコンの『ソーサリアン』タイプ。街と，それぞれのシナリオが完全に分離しており，経験値稼ぎが不要となっている。が，このゲームの特徴はそんなことではなく，各シナリオがじつに練りこまれている点なのだ。ゲーム中，いろいろなことを試してほしい。すると，想像もしていなかった展開に出会えたりするのだ。システムに少々難があるものの，傑作と呼んでもいいと思われる作品である。



◀街はこのような画面。人々から依頼を受けて冒険へ



▶各シナリオをクリアすると莫大な経験値をもらえる

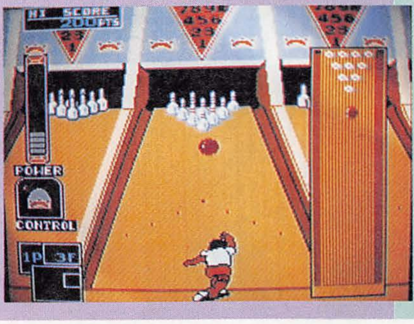
新作ソフト Data Base

チャンピオンシップボウリング

アテナ／スポーツ／4,980円／2月8日

ボウリングのファミコン版。操作は投げる位置とコントロール，パワーを決めるだけと簡単。4人までプレイ可能。レーンは五つ用意されており，選べる。

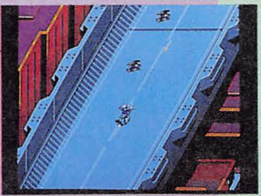


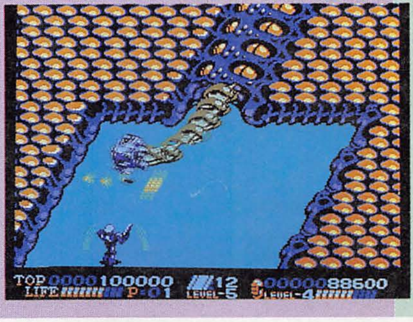


マックス・ウォーリアー

バップ／シューティング／5,800円／2月15日

斜めにスクロールするシューティング・ゲーム。3種類のパワーアップがあり，同一カプセルを続けて取っていくと，どんどん強くなることができる。

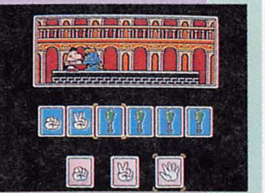


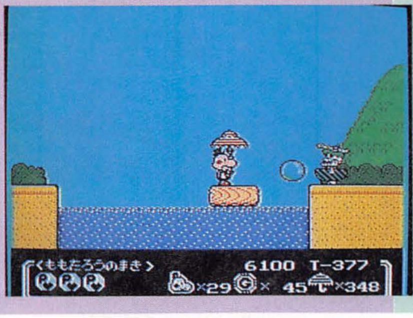


パラソルヘンベえ おとぎの国は大さわぎ

エポック／アクション／6,500円／2月15日

藤子不二雄Ⓐ原作の「パラソルヘンベえ」のゲーム版。パラソルの使いかたが凝っていて，パラシュートや船，武器や盾にもすることができる。難易度選択可。



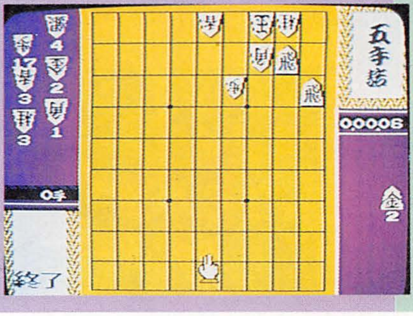


ファミコン将棋 竜王戦

アイマックス／将棋／6,500円／2月15日

将棋ソフト。対局，詰め将棋，トーナメントの三つのモードがある。対局は相手棋士の性格などを決められる。詰め将棋をコンピュータに解かせることも可。

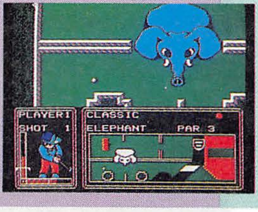




ミニパット

A-WAVE／スポーツ／6,700円／2月15日

パットだけを使用するゴルフゲーム。複雑な地形を読んだり，ビリヤードのようにボールをクッションさせたりもできる。4人までプレイ可。計36ホール。



ダブルドラゴンIII

テクノスジャパン／アクション／6,200円／2月22日

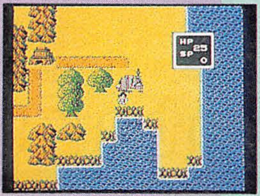
人気シリーズの第3弾。今回はロゼッタストーンを探して世界中で格闘することになる。特定のステージをクリアすると仲間を増やしていけたりもする。

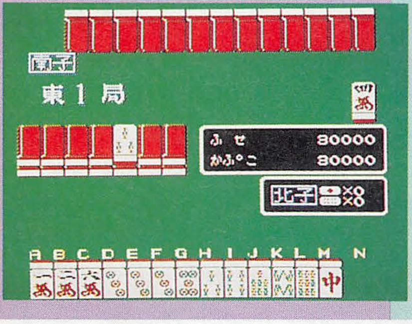


井出洋介名人の実戦麻雀II

カプコン／麻雀／8,500円／2月22日

2人麻雀。井出名人と打つのが目的のリーグ戦，名人が出題する問題に答えるもの，そしてRPGの，三つのモードがある。麻雀の入門用としても使える。

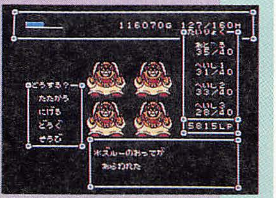


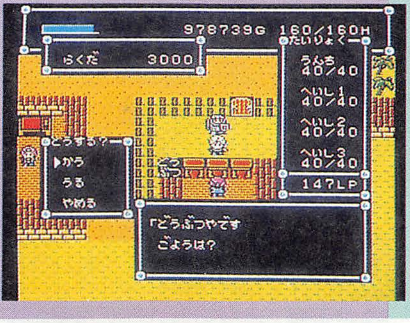


虹のシルクロード

ビクター音楽産業／RPG／7,500円／2月22日

シルクロードを舞台にしたRPG。このゲームの最大の特徴は「商売」を題材にした点。布や塩などを仕入れて街を往復，高く売ってお金も稼いでいく。

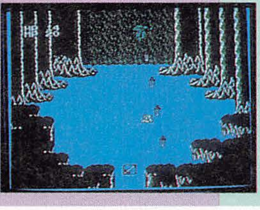




グランドマスター

バリエ／アクションRPG／6,500円／2月27日

さらわれてしまった王女を救出するのが目的。ボスを倒せばステージ・クリアだが，好きなステージからプレイできるのが新鮮。その結果物語が変化する。

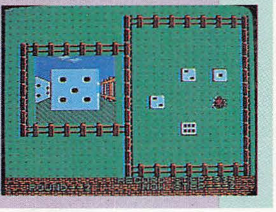


オール1

ディスク

徳間書店／パズル／500円(書き換えのみ)／2月下旬

ファミマガ・ディスクゲーム大賞で大賞を受賞した作品。サイコロを転がし，上を向いているすべての目を1にすればクリア。左上の3D画面に注目。

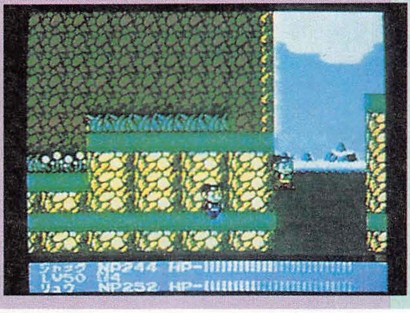


スーパーチャイニーズ3

カルチャーブレーン/アクションRPG/6,300円/3月1日

人気シリーズのパート3。敵と遭遇するとアクションとなる。今回のポイントは〝ボク珍殿下〞の存在。戦闘や会話などでボケをかましてくれる。

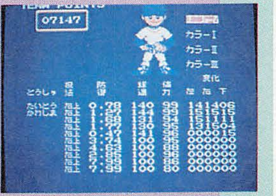


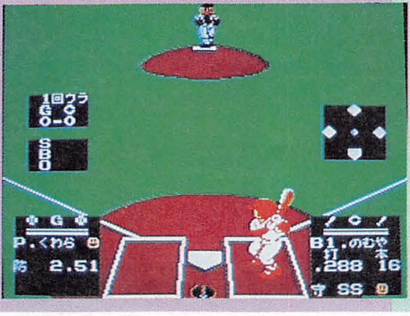


究極ハリキリスタジアムIII

タイトー／スポーツ／6,900円／3月1日

人気野球ゲームの最新作。選手の新データはもちろんのこと，打撃十傑などの新しいモード，そしてズームアップ・モードの強化などがなされている。





順位	タイトル	メーカー	価格
6	じゅうべえくえすと	ナムコ	7,000円
7	ドクターマリオ	任天堂	4,900円
8	ドラゴンボールZ 強襲サイヤ人	バンダイ	7,800円
9	KLAX	ハドソン	5,800円
10	ベストプレープロ野球'90	アスキー	6,800円











順位	タイトル	メーカー／価格
11	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	コナミ／5,800円
12	SDガンダム ガチャポン戦士3	ユタカ／6,800円
13	パーマン	アイレム／5,500円
14	パジャマヒーロー	カプコン／6,200円
15	テクモワールドカップサッカー	テクモ／5,800円
16	サンリオカーニバル	キャラクターソフト／3,980円
17	ドラゴンクエストIV	エニックス／8,500円
18	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂／5,800円
19	テトリス	BPS／4,900円
20	三國志II	光栄／14,800円

『ダークロード』は雑誌における派手な展開はないものの，じわじわと売れていきそうに思える。テクノスジャパンの『ダブルドラゴンIII』のヒットは，ほぼ確実。やはり固定ファンのいるシリーズものは強い。期待がかかるのはエポックの『パラソルヘンベえ』か。キャラクターものという色メガネで見られなければ幅広いユーザーから受け入れられそう。

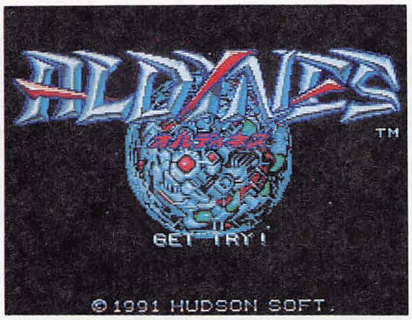
PC・ENGINE
PCエンジン

監修：ベニー松山

待望の第4のSG対応ソフト，登場

PCエンジン・スーパーグラフィックス――PCシリーズの上位互換機種に当たり，従来のものに比べてスプライト数や背景の画面数が強化されたこのハードが，発売されてすでに1年余りが経過している。しかし，現在までにこの，普及機種より高い画像表現力を持ったSG専用のソフトはほとんど発表されてはいない。『バトルエース』『魔動王グランゾード』『大魔界村』の3タイトルのみである。

そして今月，第4のSG専用ソフト『オルディネス』が発売される。ユーザーにとっては朗報と言える待望の新作だが，考えてみれば，それでもたったの4本である。決して安くはない機種だけにSGユーザーにとって現状はあまりにも酷であろう。後続SGソフトの本格的な開発を望む。



▲SG専用ソフト『オルディネス』

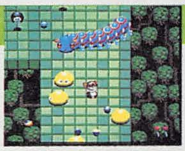
今月の人気ソフト・ランキング HOT★20

予想どおり『桃太郎伝説II』が初登場第1位。新宿の某店で発売日前日に「あれをください」とささやいたところ，これがでてきたという噂もあり，『桃伝』シリーズの人気を納得させられる結果となった。続く『メルヘンメイズ』は地味なタイトルながらも大健闘。多人数プレイで大人気の『ボンバーマン』を抑えたあたり，ナムコの底力を感じずにはいられない。

1. 桃太郎伝説II　ハドソン　7,200円



2. メルヘンメイズ　ナムコ　5,500円



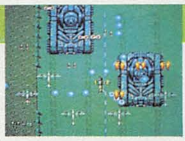
3. ボンバーマン　ハドソン　5,300円



4. アウトラン　NECアベニュー　7,200円



5. 大旋風　NECアベニュー　7,200円



新作ソフトData Base

クイズアベニュー

CD-ROM

NECアベニュー／クイズ／5,800円／2月15日

クエスト・モードと最大5人まで参加できる早押しのパーティ・モードを収録。文学・歴史・科学・芸能・アニメなど幅広いジャンルから4千問以上を出題。



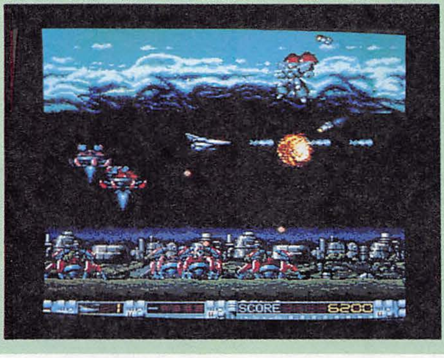


オルディネス

SG専用

ハドソン／シューティング／9,800円／2月22日

横スクロール・タイプのシューティングで，自機は4種類の特徴を持つレーザーを装着することができる他，シャトルと呼ばれるオプションを最大で4機まで制御できる。シャトルはマニュアルとオートに1ボタンで随時切り替え可能で，オート時には敵を自動的に感知。ボタンを押し続ければ高速回転して敵を破壊する。



マスターオブモンスターズ

CD-ROM
パ・移植

マイクロキャビン／SLG／6,500円／2月15日

モンスターをユニットに置き換えたファンタジーSLG。5人のマスター（魔法使い）のひとりを選び，それぞれ魔物を召喚して覇権を争う。





デッドムーン

T.S.S／シューティング／7,400円／2月22日

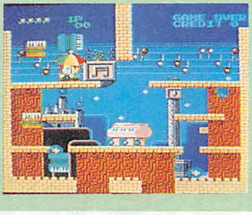
横スクロール・シューティング。ダメージを受けると自機のパワーが1段階だけダウンする方式で，最弱状態ではない限り機体は破壊されない親切設計。





パラソルスター

タイトー／アクション／6,600円／2月15日



『バブルボブル』『レインボーアイランド』と続くシリーズの続編。今回は魔法のカサを武器に，敵をカサの上でくるくると回し，放り投げてやっつける。

パズルボーイ

パ・移植

RENO日本テレネット／パズル／6,400円／2月22日

障害物や回転ドアなどの仕掛けだらけの迷宮を脱出する。パズルとトライアルの２種類のモードがあり，それぞれ難易度4段階設定。GTの通信対応ゲーム。

NOW PRINTING

レジェンドオブヒーロー　トンマ

ア・移植

アイレム／アクション／7,000円／2月下旬

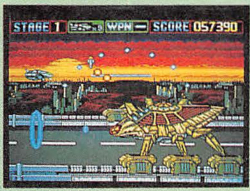


アーケードで発表されたコミカル・タッチの横スクロール・アクション・ゲーム。〝ちょっとお町〟や〝いのち崖〟などステージ名からしてダジャレ調。

ダウンロードII

CD-ROM

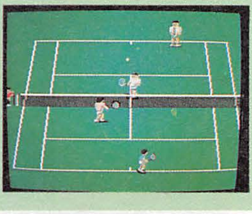
NECアベニュー／シューティング／価格未定／2月中



コンピュータ内のトラブルを解決する〝サイコダイバー〟を主人公としたシリーズ第2弾。アニメーションばりのビジュアル・シーンに力が注がれている。

ファイナルマッチテニス

ヒューマン／スポーツ／5,700円／3月1日

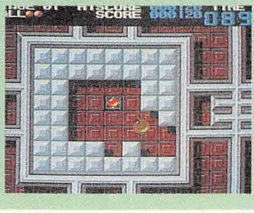


オーソドックスな視点のテニスで，個性的な16人の選手からひとりを選択。4人同時プレイも可能で，速度や球種を選べるトレーニング・モードつき。

TITAN

海・移植

ナグザット／ブロックくずし／5,900円／3月7日

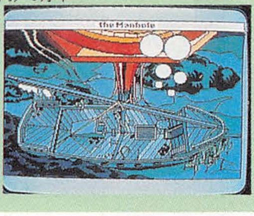


ファミコンにも移植されたAmigaのヒット作。縦横無尽に跳ね回るボールを使って制限時間内にブロックをすべて破壊する。画面も上下左右にスクロール。

マンホール

CD-ROM
海・移植

サン電子／AVG／6,500円／3月中

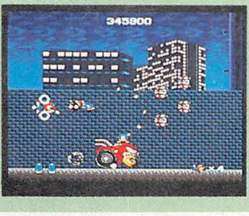


あえてジャンルわけするならAVGだが一定の目的やシナリオがあるわけではない。まるで絵本の中の世界を自在に散歩しているようなな不思議なソフト。

エルディス

CD-ROM

メサイヤ（NCS）／シューティング／6,500円／3月中



パロディ色豊かな横スクロール・コミカル・シューティング。CD-ROMを利用しているだけに，オープニングやボスキャラ戦など随所に声優の台詞が入る。

ヘルファイアー

CD-ROM
ア・移植

NECアベニュー／シューティング／価格未定／3月中

東亜プランが手掛けたアーケードの高難度シューティングの移植版。横スクロール・タイプで，自機の攻撃方向を前方・後方・上下・斜め4方向に切り替えられるのが最大の特徴。アーケード同様に2人同時プレイが可能で，さらにオリジナル要素として大容量を生かしたビジュアル・シーンが用意されている。



CYBER CITY OEDO 808

CD-ROM

メサイヤ（NCS）／AVG／6,500円／3月中



未来の東京を舞台にしたサイバーパンクAVG。すでに小説，アニメビデオ，CDなどが発売され，マルチメディアによる展開が行なわれている。

改造町人シュビビンマン2

メサイヤ（NCS）／アクション／6,600円／3月中



改造人間太助とキャピ子を主人公としたコミカル・タッチのヒーロー・アクション第2弾。2人同時プレイやシューティング面など多彩な内容になっている。

---

6 エアロブラスターズ
ハドソン
6,500円



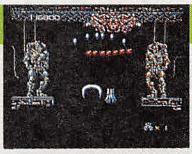
7 天聖龍
エイコム
7,200円



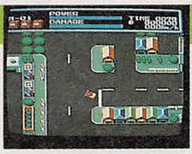
8 サンダーブレード
NECアベニュー
7,200円



9 ファイナルブラスター
ナムコ
6,800円



10 かっとび宅配くん
トンキンハウス
6,500円



順位	タイトル	メーカー	価格
11	キックボール	メサイヤ(NCS)	6,200円
12	オーバーライド	データイースト	6,500円
13	バイオレントソルジャー	アイジーエス	6,400円
14	バーニングエンジェル	ナグザット	6,700円
15	アヴェンジャー	日本テレネット	6,780円
16	チャンピオンレスラー	タイトー	6,600円
17	バスティール	ヒューマン	6,500円
18	らんま½	メサイヤ	6,800円
19	桃太郎活劇	ハドソン	6,500円
20	F-1サーカス	日本物産	6,900円

『桃伝II』はまずは順調な滑りだし。今回は2位をナムコに明け渡したものの，相変わらずハドソン・ソフトの上位キープが続いている。先月発売されたシューティング勢は今ひとつ伸びず，10位内にランクインできたのは移植モノの『大旋風』『天聖龍』だけと寂しい限り。今月の注目株は『マンホール』。探険気分がリアルに体験できる変わりダネだ。

MEGA DRIVE
メガドライブ

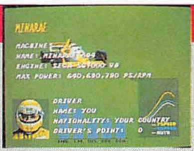
監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング

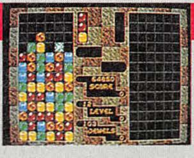
HOT★10

今月も『スーパーモナコGP』が1位を獲得。秀作『アイラブ／ミッキーマウス！』は9位にランクイン。

1 スーパーモナコGP　セガ　6,000円



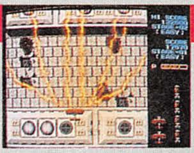
2 コラムス　セガ　6,000円



3 ストライダー飛竜　セガ　7,000円



4 鮫！鮫！鮫！　セガ　6,500円



5 デンジャラスシード　ナムコ　5,800円



順位	タイトル
6	忍者アレスタ　東亜プラン／6,800円
7	ハードドライビン　テンゲン／5,900円
8	ダライアスII　タイトー／8,900円
9	アイラブ／ミッキーマウス／ふしぎのお城大冒険　セガ／4,800円
10	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル　アスミック／6,800円

アナログRGB信号をY／C分離のS端子に変換XAV-1S登場

XMD-1は，メガドライブのビデオ出力を，アナログRGBの信号に変換するためのアダプタだ。このXMD-1の登場で，メガドライブを高画質で楽しむことが簡単にできるようになったのはご存じのとおり。「アナログRGBのディスプレイを持ってないから……」という人に注目してほしいのがこのXAV-1S。XMD-1とあわせてこれを使えば，S端子のついたテレビでアナログRGBと同等のクオリティを味わえるようになるのだ。

さぁ，家のテレビの裏側を一度調べてみよう。

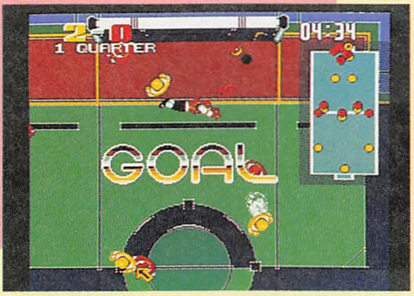
新作ソフトData Base

レッスルボール

ナムコ／スポーツ／5,800円／2月8日

サッカーやアメフトなどの球技をベースに異種格闘技の要素もミックスした近未来スポーツ・ゲーム。球技の勝負がつかないときはバトル・ロイヤルで。



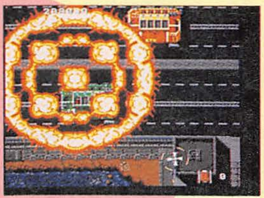


究極タイガー

ア・移植

トレコ／シューティング／7,500円／2月22日

東亜プランの業務用作品の移植。ヘリを操縦して戦車などの敵キャラを破壊していくという難易度高めの縦スクロール・パワーアップ・シューティング。





魔物ハンター妖子　第7の警鐘

メサイヤ(NCS)／アクション／6,500円／2月下旬

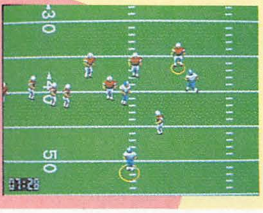
女子高校生でもある108代目の魔物ハンター妖子が主人公。妖魔界の女王フェリアムに挑む。全5面という構成で各面それぞれ制限時間が設けられている。



ジョー　モンタナのフットボール

セガ／スポーツ／6,000円／2月下旬

従来のもの以上に実際のゲームに忠実に作られたアメリカンフットボール・ゲーム。見どころである多彩なフォーメーションを見事にゲーム化。

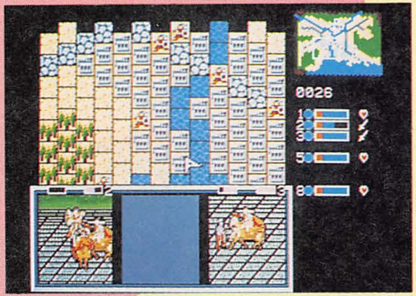


アンビション・オブ・シーザー

マイクロネット／シミュレーション／8,800円／2月下旬

ステージごとにさまざまなシチュエーションの戦闘を楽しむことができる。一般的なターンとフェイズではなく，リアルタイム制を導入したのがポイント。





ディック・トレーシー

セガ／アクション／6,000円／2月下旬

同名映画からのゲーム化。3ラウンドからなるステージが全6面。各ステージの第3ラウンドにはボスキャラが登場。ステージの合間にはボーナス面がある。



ヴェリテックス

アスミック／シューティング／6,800円／3月7日

未来を舞台に人類と未知の生命体との戦いを描いた縦スクロール・シューティング。宇宙や海上，戦闘艦などといった六つのステージ＋ボス面という構成。



GAME GEAR ゲームギア

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

相変わらず『スーパーモナコGP』強し。2位をキープしていた『コラムス』は5位へと後退し，ウルフチームの『斬GEAR』が2位に。『ペンゴ』と『好牌』はかわらず。

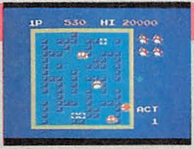
1 スーパーモナコGP セガ 3,500円



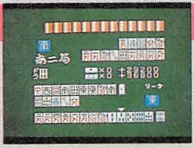
2 斬GEAR ウルフチーム 3,800円



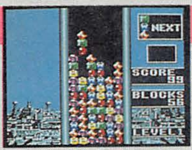
3 ペンゴ セガ 2,900円



4 対戦麻雀好牌 セガ 3,500円



5 コラムス セガ 2,900円



順位	タイトル
6	G-LOC セガ／3,500円
7	ワンダーボーイ セガ／3,500円
8	倉庫番 リバーヒルソフト／3,800円
9	上海II サン電子／3,800円
10	ドラゴンクリスタル セガ／3,500円

祝！ついにランキング10位までに!!

今月から，ようやくゲームギアのランキングを10位まで掲載できるようになった。また，1位の『スーパーモナコGP』こそ変わりないものの，2位の『コラムス』が5位へ後退するなど，タイトル数の増加に伴ったランキングの動きが見られるようにもなった。3位までしかない上に変動もない。正直な話，先月まではランキングを掲載することに大きな大きな疑問を感じていただけに，本当に「ようやく」という気がする。ソフト会社にとってはこれからが真の勝負だね。

新作ソフトData Base

ポップブレイカー

マイクロキャビン／アクション・パズル／3,800円／2月23日

敵キャラからの攻撃を避けながら各ステージに配置されている目的のユニットを破壊すれば面クリア。数々のトラップが用意され，パズル的な要素も強い。



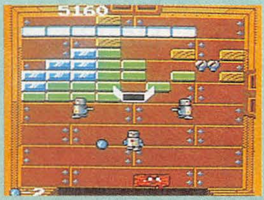


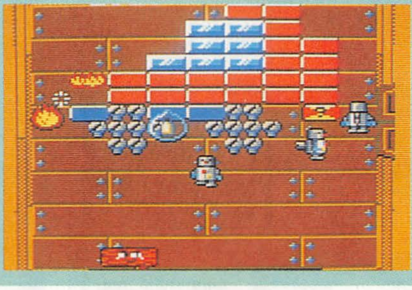
ウッディポップ

セガ・マークIII移植

セガ／アクション／2,900円／2月発売

画面上のブロックをすべて消せば面クリア。ブロックの中にはアイテムが隠されていることもあり取れば有利に。次の面を選択できるという点もユニーク。





サイキックワールド

セガ／アクション／3,500円／2月発売

アイテムによって武器をパワーアップしESPを使って体力を回復させたりするサイドビューのアクション・ゲーム。背景に沿ったトラップが用意されている。



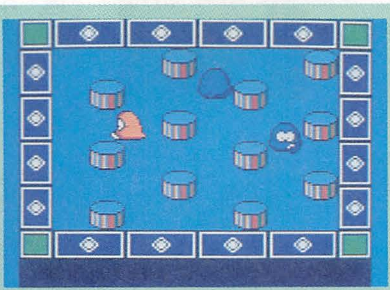


キネティック・コネクション

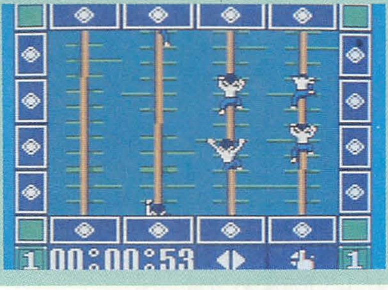
海・移植

セガ／パズル／3,800円／2月発売

“15パズル”の要領でタイルを並べかえて元の絵を完成させる。絵が絶えずアニメーションしているところがミソ。全部で七つの絵，三つのモードがある。







GAME BOY

ゲームボーイ

監修：MUNEPI♪

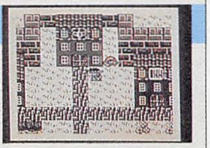
今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

なんと『Sa･Ga2』を抑えて『ちびまる子』がランキングを制覇／4位に『モンスターメーカー』が。

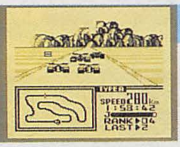
1 ちびまる子ちゃん おこずかい大作戦
タカラ
3,400円



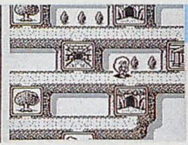
2 Sa･Ga2秘宝伝説
スクウェア
4,800円



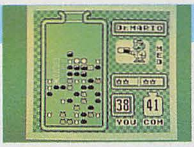
3 F-1レース
任天堂
2,600円



4 モンスターメーカー
ソフエル
3,500円



5 ドクターマリオ
任天堂
2,600円



順位	タイトル
6	KLAX ハドソン／3,500円
7	コントラ コナミ／3,500円
8	テトリス 任天堂／2,600円
9	スーパーマリオランド 任天堂／2,600円
10	ツインビーだ／ コナミ／3,500円

今月の紹介分の中では，業務用の人気の高さなどの点からアイレムの『R-TYPE』がダントツに有利ではないかと思われる。ネームバリューという意味では原作の人気の高さで『三毛猫ホームズの騎士道』も優劣つけがたいが，はたして完成度はいかに。

『Sa･Ga2』，『ちびまる子ちゃん』に敗れる！

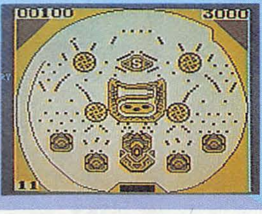
「おどるポンポコリン」の驚異的な大ヒットを考えてもこれは想像できたことかもしれないが，なんと今月のランキングでは，前評判のかなり高かったスクウェアのRPG『Sa･Ga2秘宝伝説』を抑えて『ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦』がトップを獲得した。“ちびまる子ちゃん・ブーム”の嵐はゲームボーイの世界にも吹き荒れているのである。シリーズ第2作で固定ファンを持っている『Sa・Ga2』をものともしないその威力たるや，驚くべきもの。今後の動向に注目したい。

新作ソフト Data Base

鬼ケ島パチンコ店

ココナッツジャパン／パチンコ／3,500円（税込）／2月8日

18代桃太郎となって邪鬼の経営する「鬼ケ島パチンコ店」を叩きつぶすのが目的。それぞれ特技を持った3匹の仲間を見つければゲームが有利になる。



三毛猫ホームズの騎士道

アスク講談社／アドベンチャー／3,500円（税込）／2月15日

赤川次郎原作のベストセラー小説のゲーム化。ヨーロッパの古城を舞台に起きた殺人事件の謎を解く。2人の主人公を状況によってきりかえることも必要。



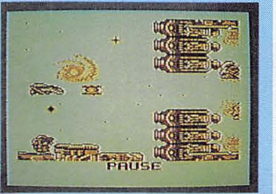


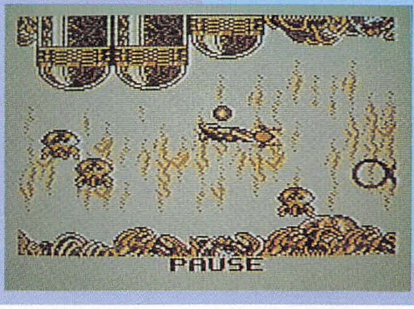
R-TYPE

ア・移植

アイレム／シューティング／3,600円（税込）／2月下旬

同社の業務用からの移植。“フォース”という名前の3段階で強くなる無敵の武器が特徴的。これをどれだけうまく使いこなせるかがポイントのゲーム。

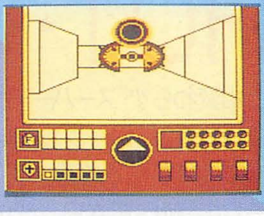




ライサンダー

日本物産／シューティング／3,600円（税込）／2月8日

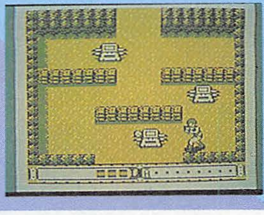
3Dマップの中を歩き回り，敵を全滅させるか，各面四つずつ配置されている制御パーツをすべて回収すれば面クリア。全20面で対戦もあり。



怒りの要塞

ジャレコ／アクション／3,400円（税込）／2月26日

画面切り替え式の4方向スクロール。男女2人のキャラをその特徴を活かして使いわける。ジャングルやダンジョンなどのステージがあり，同時プレイ可能。



レーシング魂

アイレム／バイクレース／3,500円（税込）／2月下旬

GPと耐久のどちらかでレースをこなし，ノービスからA級まで勝ち進んでいくチャンピオン・シップや，ケーブルを使って楽しむ2Pレースなどがある。



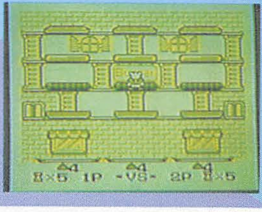


バーガータイム・デラックス

ア・移植

データイースト／アクション／3,300円（税込）／2月下旬

コックさんを操作して，パンやハンバーグなどの材料の上を歩き回って下へと落とし，ハンバーガーを完成させるのが目的。ケーブルで2Pの対戦もできる。



GAME MUSIC ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢

今月のGMヒットチャート情報

（ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる）

●90年12月第４週
ランクインしている作品はなし
●１月第１週
67位 ファルコム・スペシャルBOX'91（キングレコード）
●１月第２週
101位 ファルコム・スペシャルBOX'91（キングレコード）
●１月第３週
136位 ファルコム・スペシャルBOX'91（キングレコード）

新作ソフト Data Base

交響組曲「ドラゴンクエストIV」



ポニーキャニオン／２月６日

１月21日に発売された同名ビデオのミュージック・バージョン。『ドラクエIV』の楽曲を，あのロンドン・フィルハーモニー管弦楽団が演奏する。

ゲーム発売元：エニックス
メディア／価格：CD PCDG-00118 2,800円（税込）
CT PCTG-00054 2,800円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①序曲②王宮のメヌエット③勇者の仲間たち（間奏曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～武器商人トルネコ～ジプシー・ダンス～ジプシーの旅～間奏曲）④街でのひととき（街～楽しいカジノ～コロシアム～街）⑤勇者の故郷～馬車のマーチ⑥恐怖の洞窟～呪われし塔⑦エレジー～不思議のほこら⑧のどかな熱気球のたび～海図を広げて⑨謎の城⑩栄光への戦い（戦闘～生か死か～邪悪なるもの～悪の化身）⑪導かれし者たち～終曲
作曲・指揮：すぎやまこういち
演奏：ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団

サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1990



ポニーキャニオン／２月21日

1990年度にヒットしたゲームの中から10タイトルを選び，CD３枚に収録したお買い得版。アレンジ・バージョンと，オリジナル・バージョン全曲が入っている親切設計。『キャメルトライ』アレンジを新収録。

メディア／価格：CD（3枚組） PCCB-00055 4,500円（税込）
収録曲：●ディスク１〈アレンジ・バージョン〉……①月の摩天楼（ファイナルファイト）②The Parade of Marbel Land（マーベルランド）③Vapor Trail（空牙）④The Sword of Delight（ダークシール）⑤Air Battle（G-Loc）⑥Seaside Front（エアバスター）⑦交響詩「こどもの国」（ロッドランド）⑧パ・マ・ディ”パーマをかけた帰り道”（キャメルトライ）⑨戦士達のプロローグ（Nam-1975）⑩ウイニングラン鈴鹿GP●ディスク２……①～④ファイナルファイト⑤～⑧マーベルランド⑨～⑫空牙⑬～⑯ダークシール⑰～⑳G-Loc●ディスク３……①～④エアバスター⑤～⑧ロッドランド⑨～⑫キャメルトライ⑬～⑯Nam-1975⑰～⑳ウイニングラン鈴鹿GP
初回特典：特製CD型カレンダー・タペストリー
特典：ビデオゲーム・パンフレット集ピンナップポスター，10ゲームのイラスト入りカラー豪華解説書

シャドウブレイン



ポニーキャニオン／２月21日

シンセサイザーの最高峰「シンクラヴィア」を使用し，クリス・カレル（マイケル・ジャクソン『BAD』のキーボーディスト）の立体音響「ヴァーチャル・オーディオ・システム」を採用した意欲的なアルバム。ヘッドホンを使用して聴くと，音がどの位置でどう動いているのかはっきりとわかる（注：一部の楽曲のみ）！キミも21世紀の音響技術「ヴァーチャル・オーディオ・システム」を体感せよ!!

メディア／価格：CD PCCB-00054 2,500円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①Wired Dream②Asian Circuit③Clockwork Processor④Brain Switch⑤A City Named MIRAGE⑥High-Tech Middle Ages⑦Eden of the Matrix⑧The Returnee⑨A Marce for The Futurist⑩Shadow of Kingdom
作曲：中村一気（①～⑨），アルフィー（⑩）
EFXアレンジ：クリス・カレル

コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL.3



キングレコード／２月21日

クオリティの高いことで知られるコナミのファミコン・ミュージックを集めた１枚。アンケートで要望が高かった『愛戦士ニコル』が収録されているのがうれしい。他に『悪魔城すぺしゃる・ぼくドラキュラくん』『ワイワイワールド2～SOS!!パセリ城』を収録。

メディア／価格：CD KICA-1023 1,500円（税込）
収録曲：〈悪魔城すぺしゃる・ぼくドラキュラくん〉①おはようドラちゃん②お城でゴーゴー③ホップ・ステップ雲の上④お水でチャチャチャ⑤すべって，ころんでイタタタタ⑥ティファニーでドロン⑦スチャラカ・ピラミッド⑧おっと！あぶない⑨ロボロボとっくり⑩さよならドラちゃん〈愛戦士ニコル〉⑪進めニコル，ステラをとりもどせ！⑫戦えニコル，君は愛の戦士⑬クリスタルダイヤモンドをさがせ⑭牛魔王の野望を打ち崩せ⑮まけないぞ！地の底へ落ちても⑯戦うぞ！愛の力を信じて⑰Blocked heart〈ワイワイワールド２〉⑱オープニング⑲闘いへ⑳走れ！リックル㉑リックルシューターGO！㉒花のお江戸（がんばれゴエモン）㉓ツインビー発進！（ツインビー）㉔闘いのジャングル（魂斗羅）㉕お菓子のダンス（ぼくってウパ）㉖パズルワールドへようこそ㉗スピードアクション㉘魔界への誘い（月風魔伝）㉙遺跡スター・モアイ（グラディウス）㉚和風要塞竹やぶ（グラディウス）㉛リターンオブ・フロッガー（フロッガー）㉜悪魔城の誘い（悪魔城ドラキュラ）㉝まじかるアクション㉞永遠の夢～僕たちのパセリ城～

ダンジョンマスター ～迷宮の勇者たち～

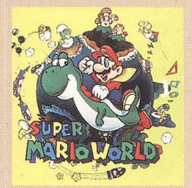


ビクター音楽産業／２月21日

大ヒットRPG『ダンジョンマスター』と，続編の『カオスの逆襲』のテーマ曲の中から16曲を選び，U.S.A.レコーディングを敢行した１枚。効果音をミックスしたリミックス・バージョンも２曲収録（⑦⑬）。

ゲーム発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：CD VICL-5053 2,500円（税込）
収録曲：〈ダンジョン・マスター〉①Into The Dark②The Adventure Begins③Tomb of the Firestaff④Sleeper⑤Heroes⑥Dungeon Master⑦Dungeon Master～Mega Mix～〈続ダンジョン・マスター～カオスの逆襲〉⑧Mastery⑨Diabolical Demon Director⑩Skeleton Battles⑪Fighter⑫Junction of the Ways ⑬Chaos Strikes Back～Mega Mix～

スーパーマリオワールド



ワーナーパイオニア／２月25日

世界的に有名なジャズ・ミュージシャン渡辺貞夫が「スーパーマリオワールド」のアレンジを手掛けた！総合プロデューサーは，すぎやまこういちという超豪華版。2枚目のディスクは「スーパーマリオ百科」と題して，スーパーマリオシリーズの全BGM72曲と効果音107種を完全収録。

ゲーム発売元：任天堂
メディア／価格：CD（2枚組）WPCL-233～234 3,800円（税込） CT（2本組）WPTL-233～234 3,800円（税込）
収録曲：●ディスク１〈フル・アレンジ〉……①Welcome to Mario World②Super Mario World③Morning of Yoster Island④Mario！ Stay Alert！⑤Thank You, Mario！⑥Super Mario Bros. ⑦Shining Coral⑧Go！ Go！ Raccoon Mario⑨Mario Culb Band⑩Peaceful Kinoko-World⑪Good Night, Mario●ディスク２〈オリジナル・バージョンと効果音〉……①スーパーマリオブラザーズ②スーパーマリオブラザーズ２（エンディングのみ）③スーパーマリオブラザーズ３④スーパーマリオワールドオリジナルとSE全179曲
音楽プロデュース：渡辺貞夫 **総合プロデュース**：すぎやまこういち
初回特典：3Dジャケット，キャラクター・ステッカー・シート

ピンクソックス ON AIR



ポリスター／２月25日

すっかり定着した感のあるポリスターの美少女GMシリーズの新作は『ピンクソックス』。ボーカル・バージョンやおしゃべりなどで，ファンの耳をくぎづけ。

ゲーム発売元：ウエンディ・マガジン
メディア／価格：CD PSCX-1021 2,800円（税込）
収録曲：①カウントダウン②オープニング③Theme of Pink Sox④おたより１⑤まなみのChat⑥ハーフタイムラバー⑦You & Meg⑧おたより２⑨さやかのChat⑩Foxy Sexy⑪誰か……⑫Pazo⑬おたより３⑭ゆかのChat⑮じじぃとひよこ⑯Holy⑰エンディング⑱Let's Go！し・ぶ・や⑲TAE

MA・DA・RA



キングレコード／３月５日

女性ファンの多い『摩陀羅』の新アルバム。オリジナル全曲に加え，矩形波倶楽部，山本健司によるアレンジ，SAORIによるボーカル・バージョンを収録。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD（2枚組） KICA-1024～25 3,300円（税込）
収録曲：●ディスク１……〈第一章〉①プロローグ②おだやかな光の中で③戦士の旅立ち④クサナギの祠⑤廃虚の村⑥Labyrinth Road⑦Fighting Human's Way⑧レインツリー⑨福耳幽羅の城⑩破壊のシンフォニー〈第二章〉⑪MA・DA・RA⑫Gymnasium⑬魔法陣⑭Weapon Market⑮Reparable Gimmick⑯やすらぎの君へ〈第三章〉⑰炎の回廊⑱ABY's Pyramid⑲プルーフ・オブ・カイン⑳チョウリョウバッコの城〈第四章〉㉑Snow Island㉒極光の彼方㉓The Waltz of ” Bon Voyage”〈第五章〉㉔アガルタへの道㉕真王!!復活の予言㉖ミロク帝～最終決戦～㉗Ending Theme●ディスク二……①Twinkling Star②おだやかな光の中で③炎の回廊④The Waltz of ” Bon Voyage” ⑤ミロク帝～最終決戦～⑥風に書いた言葉
編曲：矩形波倶楽部，山本健司，入江 純 **歌**：SAORI（ディスク2の⑥）

いただきストリート・サウンドマップ



アポロン／３月５日

堀井雄二原作のファミコン版『いただきストリート』の音楽版。フェア・チャイルドの戸田誠司がサウンド・プロデュースを担当。

ゲーム発売元：アスキー
メディア／価格：CD APCG-4010 2,600円（税込）
CT APTG-4010 2,300円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①Afternoon Tea②Is'RND's③Laughing Point④Little Property, Little Care⑤Over And Over⑥Cards⑦When We're Together⑧Outer Space⑨うちへ帰ろう⑩So Long
作曲：上野利幸
編曲：戸田誠司・上野利幸
特典：オリジナルステッカー

Windy Road



ビクター音楽産業／３月６日

小林亜星作曲による同名のファミコンRPGの音楽を，ボーカル・バージョンも含むアレンジとオリジナルでまとめる。キャッチ・コピーが「はっきし言ってファミコンのアルバムにはもったいなーい！」だそうだ。

ゲーム発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：CD VICL-5052 2,500円（税込）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①風雲シルクロード～熱血タイフーン（メドレー）②忘れちゃダメさ③シルクロード組曲「風の旅人」灼熱の砂漠～熱風の街～草原の疾風～神秘の薫風～悠久の微風～万里の旋風（メドレー）④貿易風にのって⑤賢者の風紋⑥忘れちゃダメさ（Reprise）⑦Mahoroba～約束の地〈オリジナル・バージョン〉⑧タイトル⑨バトル⑩マップ⑪アラビア⑫ペルシャ⑬モンゴル⑭インド⑮シャム⑯中国⑰航海⑱安全地帯⑲ジパング
作曲：小林亜星
編曲：中富雅之

VIDEO

交響組曲「ドラゴンクエストIV」



ポニーキャニオン／１月21日

すぎやまこういち氏の夢であった『ドラクエIV』の完全なる映像化を実現。ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団の演奏の映像に，古城などのイメージカットを挿入。レーザー・ディスクも同時発売。

メディア／価格：VHS PCVX-10063 5,800円（税込） LD PCLX-00006 5,800円（税込）
（カラー60分／HiFiステレオ）

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	３月15日	●パーフェクト・コレクション・イースIII（2枚組）	キングレコード
	３月21日	●ストリートファイターII ―G.S.M. CAPCOM 4―	ポニーキャニオン
		●コラムス／コラムスII（サイトロンG.S.M. 1500シリーズ）	ポニーキャニオン
		●E.D.F（ジャレコ）（サイトロンG.S.M. 1500シリーズ）	ポニーキャニオン
		●ドラゴンセイバー（2枚組）	ビクター音楽産業
	３月25日	●サークII／FRAY（パソコン）	ポリスター
		●ミスティ・ブルー／古代祐三	アルファレコード
	４月５日	●ソリッドスネーク～メタルギア2（パソコン）	キングレコード
	４月12日	●チェイスHQ／S.C.I（PCエンジン）	東芝EMI
		●夢幻戦士ヴァリスIII（CDグラフィックス）	東芝EMI
		●改造町人シュビビンマンI & II（PCエンジン）	東芝EMI
	４月21日	●ビデオゲーム・グラフィティVOL.7（スティル・ガンナー/他）	ビクター音楽産業
	４月25日	●セガ・メガドライブ・ベスト	ポリスター
		●ゴルビーのパイプライン大作戦（ファミコン）	徳間ジャパン
	５月５日	●コナミ・ゲームボーイ・ミュージック（仮題）	キングレコード
	５月21日	●ウィザードリィ外伝Ｉ（ゲームボーイ）	アポロン
		●ラグランジュポイント（ファミコン）	キングレコード
	５月予定	●交響組曲イース	キングレコード
	６月５日	●でたな！ツインビー	キングレコード
	６月予定	●プレプリマ2	キングレコード
	８月予定	●J.D.K.BAND SECOND	キングレコード
	発売日未定	●アクトレイザー・イン・ブラス／古代祐三	アルファレコード
		●桃太郎電畜2（PCエンジン）	ファンハウス
		●LOOM（パソコン）	メルダック
		●ザーク・レジェンド・スペシャル（パソコン）	徳間ジャパン
		●パーフェクト・セレクション・パロディウスだ！	キングレコード
ビデオ	３月６日	●スーパーマリオワールド	ポニーキャニオン
	４月25日	●美少女ソフト・オリジナル・カタログ・スペシャル（LD）	ポリスター
	５月21日	●OVA『イース』第5巻・メサの章	キングレコード
	７月25日	●ドラゴンナイト・オリジナル・アニメーション	ポリスター

発表!
（1990年下半期）

読者が選ぶ

第3回日本ゲーム・ミュージック大賞

●有効投票数：5,321票　協賛：ポニーキャニオン/キングレコード/アポロン/ビクター音楽産業/メルダック/日本コロムビア/徳間ジャパン/東芝EMI/ファンハウス/ポリスター/光栄/ポリドール/プラッツ/コンパイル

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ。
1990年下半期（90年6月～12月）に発売されたすべてのアルバムを対象とする，第3回日本ゲーム・ミュージック大賞の集計結果をここに発表する。全国のみなさん，たくさんの投票をありがとうございました。
前回も説明したとおり，今後の本賞は，上半期が1～6月（ノミネート作発表：8月号，各賞発表：9月号），下半期が7～12月（ノミネート作発表：2月号，各賞発表：3月号）というスケジュールで開催していく。次回からは，アルバム部門と楽曲部門という二つの部門賞を制定の予定。アルバムの売り上げデータなども考慮していくつもりだ。ますますGM界を盛り上げていくぞ！



大賞
パロディウスだ！神話からお笑いへ
キングレコード
601票

●受賞の言葉

『パロディウスだ！』に投票してくれたみなさま！ありがとうございました。このアルバムは個人的にも非常に気に入っているので，とてもうれしいです。この1位という栄光をバネに，もっとすばらしい作品を作っていこうと思います。これからもコナミレーベルをどうぞよろしく！
P.S.現在『パーフェクト・セレクション・パロディウスだ！』企画進行中！
（担当ディレクター・大槻）

アーケード・ゲームから家庭用ゲーム機まで，幅広いGMファンを持つコナミ。同社の90年度の代表作とも言うべき『パロディウスだ！』が着実に票を集めて，第3回ゲーム・ミュージック大賞の栄冠に輝いた。ゲームメーカーのレーベル（コナミ・レーベル）が大賞を受賞するのは，これがはじめてである。『パロディウスだ！』は，コナミ・シューティングの代表作である『グラディウス』シリーズのパロディ版。とは言いながらもゲームの完成度は高く，ゲームセンターでロングランを記録した。そのGMは，ベートーベン「交響曲第９番」にはじまり，チャイコフスキー「くるみ割り人形」，ビゼー「アルルの女」などの有名クラシックを基板の音源上でアレンジ。ところどころに『グラディウスII』などのコナミ代表曲が巧みに織り混ぜられているのがうれしい。クラシックとゲーム音楽を見事に融合させてしまったところに『パロディウスだ！』の楽曲の凄さがある。文句なしの大賞だ！



第2位
ファルコム・スペシャルBOX'91
キングレコード
513票

年末の定番アイテム『ファルコム・シペシャルBOX』シリーズが，３作目にしてベスト３入りを果たした。今回のコナミ・レーベルとファルコム・レーベルのワンツー・フィニッシュは，GM界におけるキングレコードの強さを証明したと言っていいだろう。『スペシャルBOX'91』は，通常ではなかなか聴けないファルコム・ミュージックを中心としている。『イース』未使用曲のスーパーアレンジ・バージョン，MSX版『ドラスレファミリー』『ザナドゥ』の原曲など，ファルコム・マニアには喜ばしい企画。おなじみのボーカル・バージョンも健在で，ディスク３枚組はボリューム感たっぷりだ。特典として付いてくる「レアのハーモニカ」と，J.D.K.BANDのビデオ・シングル・ディスクもファンの購買意欲をそそった。

●受賞の言葉

このスペシャルBOXも今年で3回目となり，内容も盛りだくさんだったと思います。昨年惜しくも入手できなかった人も，今年に期待してくださいね。スペシャルBOX'92のおまけを考えつつ，喜びの言葉とさせていただきます。
（担当ディレクター・内田，遠藤）



第3位
アフターバーナー S.S.T.BAND
ポニーキャニオン
446票

『アフターバーナー』のGMは，1987年にアルファレコードより，セガの数種類のヒット・ゲーム曲を集めた『アフターバーナー～セガ・ゲームミュージックVOL.３』の中に収録されていたのだが，それから３年後，サイトロン・レーベルの手によって，単独のアルバムとして再び発売された。それが，第３位入賞というのには，正直言って驚く。アルファレコード版が独自のメロディ・パートを加えていたのに対して，サイトロン版はメロディ抜きのゲームセンターで流れているバージョンをそのまま収録している。さらに，S.S.T.BANDの演奏によるノリノリのアレンジ・バージョンも３曲用意したあたりが，ファンのハートを捕らえたのだろう。近年にパソコンや家庭用ゲーム機で移植版がヒットしたことも，本アルバムの人気の見逃せない要因だ。

●受賞の言葉

このレコーディングを境にSSTのバンドとしての意識がメンバーに備わったと思います。それがサウンドに表れ，みなさんが評価してくれたのだと思い本当にうれしい限りです。SSTは4月ニューCD，5月ライブツアーと活躍します。
（サイトロンレーベル・大野）



第4位　372票
パーフェクト・コレクション・イースII
（キングレコード）



第5位　295票
クレリア/杉本理恵
（キングレコード）



第6位　263票
パーフェクト・コレクション・イース
（キングレコード）



第7位　224票
矩形波倶楽部/矩形波倶楽部
（キングレコード）

順位	タイトル	社　名	得票
11位	プレプリマ	キングレコード	129
12位	信長の野望・武将風雲録	ポリドール(光栄)	127
13位	ドラゴンクエスト・イン・ピアノ VOL.II	アポロン	120
14位	ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVol.3~ファイネストアワー	ビクター音楽産業	116
15位	グラナダ	東芝EMI	103
16位	ダークシール	ポニーキャニオン	99
17位	ファイナルラップ2 -G.S.M.NAMCO 3-	ポニーキャニオン	82
18位	ハイパードライブ -G.S.M.SEGA 4-/S.S.T.	ポニーキャニオン	80
19位	ZUNTATA LIVE -G.S.M.TAITO-	ポニーキャニオン	75
20位	スーパーツインDXゲームミュージック・グラフティ~任天堂大全集	日本コロムビア	61



第8位　188票
ドラゴンクエスト・イン・ブラスII～ドラゴンクエストIV導かれし者たち
（アポロン）



第9位　168票
S.S.T.BAND LIVE! ―G.S.M.SEGA―
（ポニーキャニオン）



第10位　160票
交響詩グラディウスIII
（キングレコード）

総　評

キングレコードの作品の人気の高さにはあらためて敬服する。早くからアーケードとパソコンの２大有力メーカーとレーベル提携した戦略の勝利だろう。
さて，GMアルバムの発売数は，1989年が１年間で84タイトル，90年上半期が65タイトル，そして今期（90年下半期）が78タイトルと飛躍的に増加してきた。しかしながら，そのクオリティを考えると，決して楽観はしていられない。ソフトハウスと契約が結べたという理由だけで発売されたと思わせるような安易な作品が，極めて目立つからである。今回の投票覧に「なし」と書いている人たちが過去と比較にならないほど多かったことが，GM界に警鐘を打ち鳴らしているように感じさせる。
そんな中で特筆すべきは，３位に入賞した『アフターバーナー』だろう。３年以上前に発売されたゲームがこれほど支持されたということは，一つの明るい解答をもたらした気がする。「良いものは，いつまでたっても良い」――じつに単純でありながら，的を得た法則だ。１度アルバム化されたら，それで終わりということはない。過去の名作のパーフェクト・アルバムをシリーズ化するのも一つの方向性だと思うのだが。個人的には，『アウトラン』や『沙羅曼蛇』などの再登場を期待したい。
（幸運私真矢）

ファイナル ステージ
FINAL STAGE

―from Writers―

山下 章

大学生活もついにラスト1か月。キャンパスに別れを告げる日には「泣いちゃうんじゃないですかね」と言うが，卒論はまだ未提出。

目から鱗（うろこ）が落ちた『アイ ラブ！ミッキーマウス』

今年の正月に親戚一同で遊んだのが，メガドライブ用『アイ ラブ！ミッキーマウス～不思議のお城大冒険』。ミッキーの動きが評判のゲームだったけど，最初のうちは『プリンス・オブ・ペルシャ』ほどじゃないな，などと思っていたりもした。ところが，ステージが進んでいくうちに，すっかり虜（とりこ）になっちゃったね，ボクは。各面に一つずつ，必ず「おっ」と思わせるものがあるのだ。アイデアだったり，ディズニーチックな背景だったり…。決してキャラクターにオンブしていない，素人からマニアまで楽しめる良質のアクション・ゲームと言える（最終面だけは難度が高いけれど）。セガは，こういう作品こそ本腰を入れてPRすべきでは!?売れるといいなあ。

スーパーファミコンは，『新・ゼルダの伝説』まで，あまりほしいと思うソフトがないぞ。練り込んだ作品を全社がだしてくれるのなら，いくらでも待つけど。個人的に『ジェリービーン』には期待している。

手塚一郎

仕事をするためにスーパーファミコンを封印した。ライターの鏡である。しかし仕事はそれでも進まない。ライターのクズである？

R-360はもう死んでもプレイしない…かな

年末，友人たちと飲みに行った。そのあとゲーム・センターに行き，はじめてR-360をプレイすることになった。ソフトは『G-LOC』だ。こちらも初プレイ。1ゲーム500円は高いと思ったけど，まぁ何事もやってみなければ。が，やってみて後悔する。まさに体感コインランドリーである。気分が悪い。筐体からでると，足がフラフラする。もう二度と遊ばぬ。ちなみに撃墜数は49。着艦もできた。「うまいじゃないスか」とは友人の言葉。おバカさんなぼくは，だから誘われたら，またプレイしてしまうんだろうな，きっと。

パソコン・ゲームの話。システムソフトの新作『ゾーク』がいい。これはインフォコムのテキストAVGの移植。文字しか表示されないこのゲームは，そのすばらしさにも関わらず今の風潮（あるいは流行）からはずれているため売れないと思う。哀しいよね。これがもしヒットしたなら，日本のゲーム業界もまだまだ捨てたもんじゃない。ぼくは応援する。

ベニー松山

"WIZ91"が終わって半ばふぬけに。社会復帰が危ぶまれるが，それが原稿遅れの言いわけになるほど編集部は甘くない。

ようやく手に入ったのでありました

仕事柄，いい加減持ってないとか，やってないってのはまずいんじゃないかと思いはじめた昨年の暮れ，やっとアレが入手できた。そう，池袋の路上でスーマリ，F-ZEROとセットで53,000円の値がつけられ，商店街の歳末セールでは福引の景品として客寄せに使われ，そして地下鉄早稲田駅近くの店では福袋に2本のファミコン・ソフト（と書いてあったがスーパー用であってほしい）と一緒にパッケージされて5万円で販売されたというあのスーパーファミコンを，である。前振りが長くてすまん。

それにしても，『F-ZERO』は期待に違（たが）わずおもしろい。400km/hを優に超える高速の世界は，今までの3Dレースものでは味わえない未知の感覚だった。ただ，惜しむらくはどれだけ速く走っても敵車を一定距離以上引き離せないなど，ゲームとしての計算がほの見えるところ。通信で人間相手にできれば最高なんだけどなあ。

パソコン・ソフト・ランキングにご協力いただいたお店のリスト

店名	電話	〒	住所
そうご電器YES SAPPORO	☎011-214-2850	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目YES5F
ワールドインアオヤマ 札幌店	☎011-251-1777	〒060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F
ICカプセル	☎0157-23-8444	〒090	北海道北見市北1条西二丁目サンプラザ2F
メディア旭川	☎0166-25-9801	〒070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
デンコードー八戸本店 DaC	☎0178-44-4111	〒031	青森県八戸市長横町17-1
OAシステムプラザ 仙台店	☎022-268-5541	〒980	宮城県仙台市青葉区本町1-3-9第六広瀬ビル2F
コンピュータPRO Yamagata	☎0236-25-9801	〒990	山形市荒楯町1-1-15石川ビル1F
コンピュータPROショップ	☎0236-54-1530	〒994	山形県天童市老野森2-9-7
㈱フレックスエンジニアリングJAM 新潟店	☎025-269-3388	〒950-21	新潟県新潟市寺尾上5-9-12
北越テクニカ 新発田店	☎0254-22-1741	〒957	新潟県新発田市緑町2-12-17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〒943	新潟県上越市本町5-4-8メリッツアイコー2F
OAショップ アクソン	☎0262-44-3037	〒380	長野市居町38
パソコンシティ2000	☎02657-3-6226	〒396	長野県伊那市大字伊那3446-21
マイコンランド上田	☎0268-24-3515	〒386	長野県上田市中央西1-15-28
OTKコンピュータプラザ	☎0270-25-5516	〒372	群馬県伊勢崎市本町1-18
ソフトショッププラム	☎0272-53-7594	〒371	群馬県前橋市新前橋町17-13富沢ビル1F-1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〒373	群馬県太田市本町21-3
パソコンランド21 太田店	☎0276-45-0721	〒373	群馬県太田市下浜田字広田1087-12
DENSHO	☎0286-35-2716	〒320	栃木県宇都宮市鶴田町2765
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〒308	茨城県下館市女方5
㈱若松通商	☎03-3253-8521	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9内田ビル3F
真光無線株式会社	☎03-3255-0450	〒100	東京都千代田区外神田1-15-16秋葉原ラジオ会館6F
RGスタンバイ	☎03-3258-8955	〒101	東京都千代田区外神田1-6-6松田ビル
マイコンショップCSK	☎03-3342-1901	〒160	東京都新宿区西新宿1-18-5甲新ビル1F

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店
㈱オーク（オークビレッジ） ☎03-3254-2094 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-16大橋ビル6F

MUNEPI♬

親類の不幸で未踏の地，下関へ。フグ，クジラなど美味な魚介類に感動の嵐。帰ってきてからは原稿催促の嵐。おみやげはフグ茶漬。

『ZORK I』がでる。うれしい。

高校の時分にX1Turbo＋CP/Mという組合せで，えらく楽しませてもらった覚えのあるテキスト・アドベンチャー『ZORK I』。メッセージはすべて英語で表示されるうえに，辞書にも載っていないような古語の類がバシバシでてくるので，理解するのにかなり苦労したけれど，ゲームの進行の具合いが点数によって表されるというところが妙に新鮮で，しばらくははまりっぱなしだった。点数がでるアドベンチャー・ゲームって，当時まだ日本にはなかったと思う。クラスのヤツと点数を競いあったっけ。

そんな思い出深い（？）ゲームが，完全日本語版となってシステムソフトから発売される。手元にサンプルがあるんだけど，アイテムの表示などごく一部にはグラフィックも使われ，VJEのおかげでローマ字入力もできるなど，今風にアレンジはされているものの，やっぱりあの『ZORK I』なのである。

今一番発売が待ちどおしいソフトだ。

猪野清秀

ついに中古で286NOTE Fを購入。電車の中でゲームをする夢がかなうと喜んでいる。東北線でそんな姿を見たら，まず彼にちがいない。

来月以降が楽しみだ

『A列車で行こうIII』は，プレイすればするほどおもしろくなってくる。時間がたつのを忘れてしまうほどだ。マップ・エディタもでるということだし，しばらくの間はこれ1本で大丈夫という感触。

この春に，メガドライブのシミュレーション・ゲームがまとめて発売される。『バハムート戦記』『アドバンスド大戦略』『ラングリッサー』『シーザーの野望』『斬』『三国志列伝』と，名前をあげただけでもわくわくしてくる。メガドラのアメリカ・バージョンであるジェネシス用の『ポピュラス』も手に入ったことだし，ここはメガドラのシミュレーション・ゲームを全部集めてみるかな？

今月紹介した『パワーモンガー』は本当に良くできている。早く国内機種用に移植されるといいのだけど。

状況待ちと思っていたスーファミだが，『ファイナルファイト』を見て心が揺らいでしまった。だけど誘惑には負けないぞ（笑）。

やんま

期末試験も目前に迫り，ノートのコピー集めに追われている。「普段，話さない人でもこの時期は仲よくなっちゃうね」だって。

今年はタイトーとデータイーストの年となる？

今月紹介している『エドワードランディ』は久々に衝撃を受けたゲームだった。プレイヤーを飽きさせないアクションの数々，それにあの見せかた。なんか見てるだけでも楽しいし，わけがわからなくてもボタンを叩いているだけで楽しい。ほんと，そんなゲームです。ちょっと，ゲームが大ざっぱって点もあるけど，それを引いても十分おすすめできる完成度の作品です。ぜひ一度と言わず最後までやってみて。映画を見るような気分でねっ。

あと，プレイしてみてほしいアーケード・ゲームといったら，先月紹介した『ガンフロンティア』。ぼくも今やってるんだけど，当たり判定とかがしっかりしてるから，弾よけがほんとうにおもしろい。演出も見事だしね。

『エドワードランディ』とか『ガンフロンティア』とか，年の始めから「見せる」ゲームがそろったんで，なんとなくうれしい。データイーストとタイトー，今年はこの2社が何かやってくれそう。目が離せないね。

店名	電話	〒	住所
日本マイコン流通センター	☎03-3463-4455	〒150	東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
マイコンシステム	☎03-3981-0563	〒171	東京都豊島区高田3-14-24ハイライフ高田馬場102
ワールドインアオヤマ	☎03-3985-9011	〒170	東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル9F
フォーネクスト立川店ソフト館	☎0425-25-7830	〒190	東京都立川市錦町1-1-22永島ビル1F
J&P 八王子 そごう店	☎0426-26-4141	〒192	東京都八王子市旭町1-1八王子そごうビル7F
ノジマ電気商会	☎0427-53-1422	〒229	神奈川県相模原市横山1-1-1
フォーネクスト 所沢店	☎0429-95-2630	〒359	埼玉県所沢市久米602-3KS所沢ビル1F
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〒210	神奈川県川崎市川崎区砂子1-2-1
ソフトクリエイト 横浜店	☎045-314-4777	〒221	神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8第1建設ビル1F
OAシステムプラザ 横浜店	☎045-314-6634	〒220	神奈川県横浜市西区南幸2-20-11NSビル2F
マイコンショップアイザワ	☎045-641-4337	〒231	神奈川県横浜市中区大平町1
マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〒254	神奈川県平塚市紅谷町17-2
ウエーブ・アイ 湘南台店	☎0466-43-1771	〒252	神奈川県藤沢市湘南台1-10-1
メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〒239	神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
ホーエー家電 ナピックス	☎052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須4-10-86
OAシステムプラザ 名古屋店	☎052-332-5233	〒460	名古屋市中区大井町3-20OAビル
コム・イン 浜松店	☎0534-55-1781	〒430	静岡県浜松市田町227-16地産ビル3F
システムイン吉野	☎054-636-0630	〒426	静岡県藤枝市田沼2-12-44
メルバ富士店	☎0545-51-8022	〒417	静岡県富士市瓜島町173-1
メルバ沼津店	☎0559-22-4858	〒410	静岡県沼津市高島町10-14
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〒444	愛知県岡崎市康生通西2-20-2シビコ3F
ジャスコ豊田店 パソコンショップJPC	☎0565-35-1761	〒471	愛知県豊田市広路町1-1
パソコンプラザ コムライン刈谷店	☎0566-21-8073	〒448	愛知県刈谷市新富町4-911
フレックス 四日市店	☎0593-53-7503	〒510	三重県四日市市鵜ノ森2-2-1堀田ビル2F
J&Pメディアランド	☎06-634-1511	〒556	大阪市浪速区日本橋5-8-26
SRGスタンバイ 大阪本店	☎06-641-1971	〒556	大阪市浪速区日本橋5-7-19KMビル
ユーバース 京都店	☎075-341-1444	〒600	京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673峯ビル5F
OAシステムプラザ 京都店	☎075-344-0347	〒600	京都市下京区寺町通仏光寺下ル東側544
X PRO SHOP タクト	☎0774-20-0784	〒611	京都府宇治市小倉町南浦30-114
コンパックス	☎0792-94-8244	〒670	兵庫県姫路市辻井6-9-12
ICランド テレコム	☎0799-23-1633	〒656	兵庫県洲本市桑間418-1
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〒698	島根県益田市駅前町29-5
野田屋電機	☎0878-51-4545	〒760	香川県高松市丸亀町1-3
ICランド コバヤシ	☎0886-99-4080	〒771-02	徳島県板野郡松茂町笹木野字八北開拓437-3
メルバ 潮江店	☎0888-33-6001	〒780	高知市仲田町6-24
ベストマイコン 小倉店	☎093-551-6281	〒802	福岡県北九州市小倉北区魚町2-2-17
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111	〒870	大分市府内町2-1-4
馬場電機	☎0992-22-3131	〒892	鹿児島市中町3-5
ベスト電器出水パソコン館	☎0996-63-3591	〒899-02	鹿児島県出水市本町11-30

※ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイのホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：12月1日～1月10日）。

F-ZERO

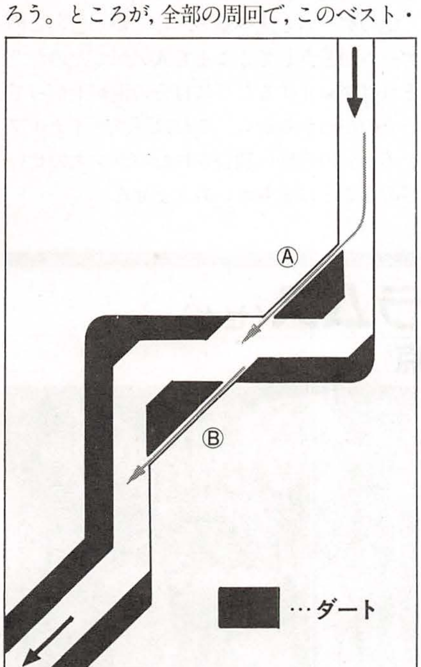
1分58秒台への道①

Written by 山下　章

先月号のホンキホンネ「『F-ZERO』 1分59秒台への道」が非常に好評だったので，その続編とも言うべき「1分58秒台への道」をお届けする。とは言っても，ベーマガ編集部では，まだMUTE CITY Ⅰで1分58秒台は記録されていない。今後，読者のみなさんと情報交換をしながら，任天堂の最高記録1分58秒97に挑戦しようという意欲的な連載だ。

★ベスト・ラップから計算する理論値

はたしてMUTE CITY Ⅰで，1分58秒台はでるのか。ためしに，ボクの現在のベスト・ラップから，理論上可能なタイムを考えてみよう。1周目が25秒89。2～5周目が23秒34。この記録は，今までの走方では，限界に近いものだと思う。たとえ微妙に速い人がいたとしても，1周につき0秒01～02程度しか差はないだろう。ところが，全部の周回で，このベスト・ラップをたたきだしたとしても，トータル・タイムは，1分59秒25。任天堂の最高記録には，0秒28も及ばない。また，機械がプレイするわけではないので，すべてベスト・ラップで走るなんてことは，絶対に不可能である。



《第1図》S字ダートでの「一点読み」

「一点読み」ができると思われるコースはAとBの2か所。はたして，AとBを連続で通過することは可能なのだろうか。

とすれば，結論は一つ。ボクらと任天堂の走方が，根本的にどこかちがうということだ。

★任天堂に電話で直撃！

疑問を解決しようと，ボクは1月16日に，**任天堂・総務課の本郷氏**に電話取材を行なってみた。以下が，そのやりとりだ。

山下：ベーマガ2月号に載せた以外にも，『F-ZERO』のスーパー・テクニックというのは存在するのでしょうか？

本郷：うーん。どうですかねえ。我が社で『F-ZERO』が流行ったのは，マスターROMが上がったときですから，もうずいぶんと前のことになるんですよね。今は『F-ZERO』チーム自体も解体されていますし……。

山下：では，1分58秒台の記録というのは？

本郷：当時のベストタイムなんですが，今となっては，だせない記録なんじゃないでしょうか。先日も，任天堂ナンバーワンの走りを見せてほしいと取材にいらした人たちがいたんですが，そこで58秒台はだせませんでした。ベーマガに載っていた1分59秒61というのも，かなりつらいと思いますよ。

山下：58秒台がでたときのROMが，製品版とちがっていたということはありませんか？

本郷：いや，まちがいなく製品版と同じROMです。

──以上のように，電話取材から得られるものは，何もなかった。

はたして，1分58秒97は，二度と記録することができない伝説上のレコードなのだろうか。

★「一点読み」は実現できるか？

ここで俄然(がぜん)と大きな意味を持ってきそうなのが，先月号のテクニック8で紹介した「一点読み」である。スーパージェットが使えない1周目のラップを縮めるために，S字ダートで使う究極の奥義だ。

もう一度やりかたを説明しよう。S字ダートをよく見ると，ガードビームぎりぎりのところに，ダートの敷かれていない細い通路がある。そこをきれいに抜けられれば，スピードを落とさずに最短距離を通過できるはずなのだ。

やはり1分59秒61を記録しているという，**埼玉県川越市・YK-3クン**の投書を紹介しよう。

「何がちがうんだ，任天堂さん？ 1分58秒台というのは，完璧な走りをプログラムして，それを実行したタイムなのでは，という気さえする。『一点読み』を実行しても，縮まるのは100分の6秒ぐらい……(以下略)」

そんなはずはないぞ，YK-3クン。「一点読み」が成功すれば，理論上では0秒20～30ぐらいは縮まるはずなのだ。

たぶんキミは，完璧な「一点読み」を実行していないんだと思う。ここで，1周目における「一点読み」の走行路を図で紹介しよう。

いずれにせよ，実践するのは限りなくむずかしいテクニックであることにはちがいない。ちなみに，ベーマガ編集部では，478キロのまま完璧に抜けられたことは一度もない。

★みなさんからの情報・記録を待ってます！

ベーマガ2月号の進行が終わって以来，編集部のメンバーは，タイム・アタックから遠ざかってしまっている。今の走りでは，どうやっても58秒台はだせないし，やんまの記録した1分59秒61というのが，全ゲーム雑誌の中でトップだったから気合いが抜けてしまっているのだ（もちろん，休んでいる間に抜かれてしまっているかもしれないけど）。

そこで，だ。

1分58秒台に突入するための新たなテクニックを開発した人，ボクらベーマガ・ライターズを熱くさせるような記録をだした人がいたら，ぜひ教えてほしい。「一点読み」に関するレポートも大歓迎だ。

ただし，記録は厳密を期すため，必ず「RECORDS」の画面の写真を添えて送ること。ビデオだったりすると，とってもうれしいぞ。

さあ，ベーマガ・ライターズを再び燃えさせてくれ！みんなで1分58秒台を目指すのだ！

●応募先

マイコンBASICマガジン編集部『F-ZERO』1分58秒台への道　係

■■今月のトップ

山下　記録：1分59秒39

★次号から全15コースのベスト・タイム&ベスト・ラップもチャレハイ形式で掲載するぞ。キミの記録を写真をそえて送ってくれ!!

発表!!'90年 ビデオゲーム・グランプリ

今年もやってまいりました，ビデオゲーム・グランプリ。チャレンジ！ハイスコアの参加店のみなさんや，読者のみなさんに投票してもらい，昨年に発売されたビデオゲームの中でもっとも人気があった作品がどれであったかを決定しようというものです。

総合グランプリは，以下の3部門の総合点数で決められました。

〈1〉ゲーム・センター部門：毎月ご協力いただいているチャレハイ参加店の経営者，アルバイトのみなさんにインカム面，長寿性といった面から見たベストゲームを挙げていただいたもの。

〈2〉プレイヤー部門：チャレハイ参加店に来ているプレイヤーのみなさんにアンケート調査をして，それぞれ個人的に良かったと思われるゲームを挙げていただいたものと，読者のみなさんにハガキで投票していただいたもの。

では，いよいよ発表です。総合GPベスト20からいってみましょう。

総合グランプリ

1位 ファイナルファイト（カプコン）

466点

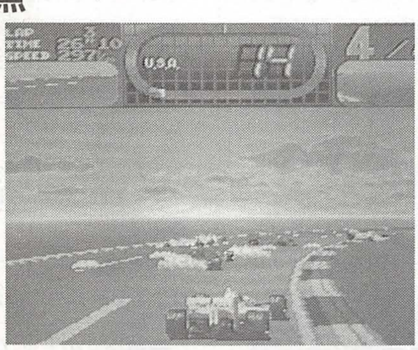


'90年の総合グランプリ第1位はカプコンの「ファイナルファイト」！予想どおりの結果となりました。リアルなグラフィック，キャラクターの個性づけ，あれだけの多彩な技が繰りだせる操作性の高さなど，アクション・ゲームとしての完成度が抜群でした。

他のゲームと比べると，むずかし目のこのゲームがどうしてここまで人気がでたのか？それはプレイするたびに自分の腕が上がっていくのがわかるから。これは「ファイナルファイト」の絶妙に調整されたバランスのせいであることはまちがいありません。

2位 ファイナルラップ2（ナムコ）

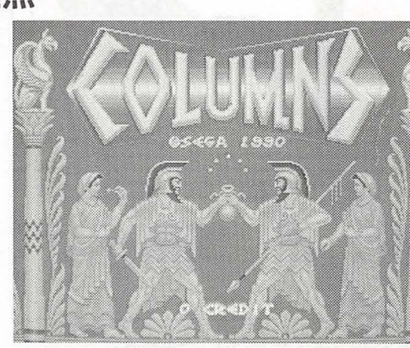
420点



残念ながら少しとどかなかったのですが，立派なポジションです。通信機能を搭載したレースゲーム「ファイナルラップ」。順位が下がるとタイアのグリップがよくなり，スピードが上がるように設定。へたな人でも簡単にトップ争いに参加できるようにしたこのシステムが，今も他の通信機能搭載ゲームの追従を許しません。このシステムをそのまま受け継ぎ，コースを増やした「ファイナルラップ2」。これが人気のでないはずがありません。

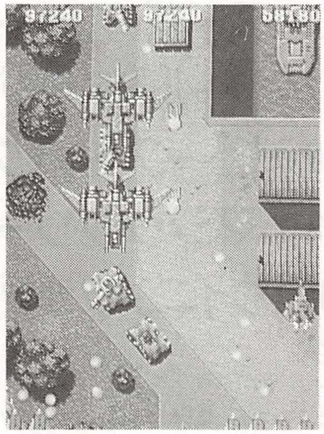
3位 コラムス（セガ）

332点



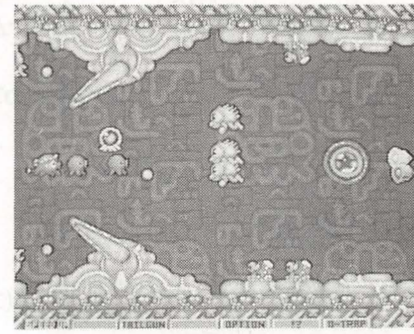
当初はテトリスの二番せんじとの評価しかされていなかったコラムスも，今にして思えば立派な個性をもった作品。ゲーム・システムなど，しっかり見ずにそんなことを言っていた人たちは反省しなければいけません。女性やサラリーマンなどテトリスで開拓された新しい層を，そのままゲーム・センターに引きつけてくれました。だれにでもできる簡単な内容，偶然性の高さ，連鎖消しの快感，神秘的なBGMなど，魅力の多いゲームです。

4位 雷電（セイブ開発／テクモ）
208点



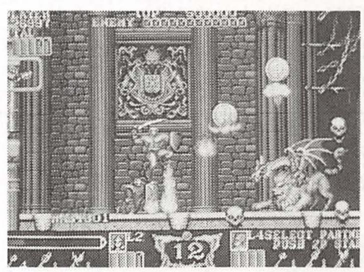
東亜プラン型縦スクロール・シューティングの集大成。本家の魅力を損なうことなく，うまくアレンジ。撃ちまくる壮快感は本家にも負けていません。難易度は高いものの，ゲームのシンプルさが人を引きつけています。90年にでたシューティングの中では，最も手軽で楽しめるシューティングといえるでしょう。画面の派手さ，破壊音のリアルさも忘れられません。

5位 パロディウスだ!（コナミ）
184点

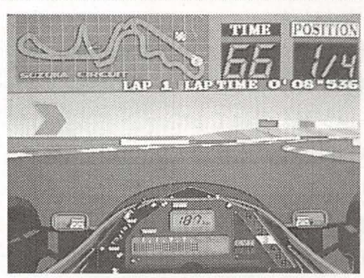


シューティング・ゲームの一大路線，グラディウス・シリーズの最新作。名前からわかるようにゲーム全体がそのままパロディ。ゲーム中は，ほのぼのした笑いから，ちょっとエッチな笑いまで，とにかく笑いでいっぱい。あの手この手でプレイヤーを楽しませてくれました。クラシックをアレンジしたBGMも見事にマッチ。この世の物とは思えない難易度の上がりかたも人気の一つ，かどうかは定かではない。

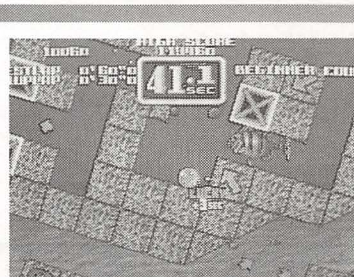
6位 マジックソード（カプコン）
130点



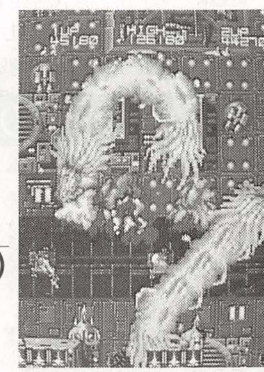
7位 ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ）
120点



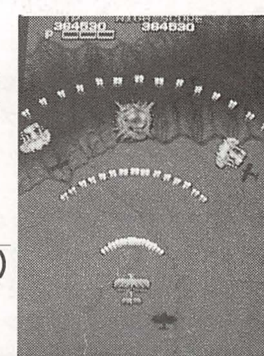
8位 キャメルトライ（タイトー）
64点



9位 トライゴン（コナミ）
58点



10位 鮫!鮫!鮫!（東亜プラン）
52点



11位	トリオザパンチ（データイースト）	50点
12位	ムーンウォーカー（セガ）	48点
12位	エアバスター（カネコ）	48点
12位	スーパーフォーミュラ（ビデオシステム）	48点
15位	ワールドスタジアム'90（ナムコ）	46点
15位	クラックス（ATARI）	46点
17位	グラディウスIII（コナミ）	42点
18位	ビーストバスターズ（SNK）	38点
19位	コラムス2（セガ）	32点
20位	ボナンザブラザーズ（セガ）	30点

ゲーム・センター部門

1位 ファイナルラップ2（ナムコ）
2位 ファイナルファイト（カプコン）
3位 コラムス（セガ）
4位 雷電（セイブ開発／テクモ）
5位 パロディウスだ!（コナミ）
6位 スーパーフォーミュラ（ビデオシステム）
7位 ワールドスタジアム'90（ナムコ）
8位 ビーストバスターズ（SNK）
9位 マジックソード（カプコン）
10位 ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ）

ゲーム・センター部門では「ファイナルラップ2」がトップ。ほんのわずかな差で「ファイナルファイト」を押え込んだ。やっぱり，多人数（8人）同時プレイは強かった。F-1ブームもあったしね。

2位は「ファイナルファイト」。これでカプコンは惜しくも三冠をのがしてしまったことになる。残念。でも，この戦いぶりは見事。見ていて熱くなったものだ。

3位は今年のパズルゲームのNO.1,「コラムス」。手軽にプレイできるところから，幅広い客層に受けていた。一般の人のプレイ時間の短さも経営者さん達には人気だったようだ。

4位は「雷電」。これも，サラリーマンなど一般の人たちがプレイしていたのが目についた。それだけ手ごろなシューティングだったということだろう。

1位から4位までを振り返ってみると，レース，アクション，パズル，シューティングと見事に美しく並んでいる。いろんなジャンルのゲームが平均してでた年だったといえるのだろうか？

お店からの声

★ファイナルラップ2（ナムコ）
- 仲間同志の競争がおもしろく，負けているとスピードがでるなどよくできている。
- 女性客，グループ客に支持を受け根強い人気をほこっている。
- コースを増やしたことにより何回もプレイできる。
- 2人でのバトルが熱い！大型筐体では堂々のNO.1！
- 4人でわいわい楽しめる。
- 売り上げ，人気とも最高。
- この機種のおかげで団体客が増えた。

★ファイナルファイト（カプコン）
- コンティニューの嵐のおかげで売り上げに大きく貢献しました。
- 現在でもベスト3のインカムをだしている。
- 息が長く，完成度の高いゲーム。
- 長寿性，インカムどれをとってもNO.1。
- 中高生に圧倒的人気。インカムは落ちているものの，まだまだいけます。
- いろんな遊びかたができ，飽きがこない点がよい。
- 単純で奥が深い。

★コラムス（セガ）
- 女性客が増加した。
- 大人，女性，誰でもプレイできておもしろい。
- 難易度調整が良かった。
- サラリーマン層に受けてます。
- テトリスにつづく，女性に人気の機種。コツがつかみにくい分，偶然性がカバー。

★雷電（セイブ開発／テクモ）
- 1Pより2P同時でよく遊ばれた。難易度がマル。
- 爆発的でないが長寿性がある。
- シューティングにしては飽きがこない。
- デキがよく，シューティングの頂点。

★パロディウスだ！（コナミ）
- 前期の健闘がよかった。
- 女性にも支持されたところが広い客層を確保したと思う。
- キャラクターそれぞれの派手さが受けた。

★スーパーフォーミュラ（ビデオシステム）
- インカムはそれほどでもないが，お客さんのツキがいい。
- ぜひとも第2弾をだしてほしい。
- 大学生や中高生にロングセラー。

★ワールドスタジアム'90（ナムコ）
- 数々の選手のデータの入れ替え，それに操作のしやすさ，ワースタファンならそれだけでも楽しめます。
- 日本人の野球好きが反映した結果でしょう。
- プロ野球（現実）がつまらなかった分の反動で人気あり。

★ビーストバスターズ（SNK）
- コンティニューする人が多かった。
- 3人同時プレイが良かった。

★ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ）
- 通信プレイが熱く，あきがこない。
- 固定したお客が毎日レースをしていた。

プレイヤー・読者部門

1位 ファイナルファイト（カプコン）
2位 コラムス（セガ）
3位 パロディウスだ!（コナミ）
4位 雷電（セイブ開発／テクモ）
5位 ファイナルラップ2（ナムコ）
6位 マジックソード（カプコン）
7位 ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ）
8位 キャメルトライ（タイトー）
9位 トライゴン（コナミ）
10位 鮫!鮫!鮫!（東亜プラン）

同じプレイヤーとして，とても楽しみなプレイヤー・読者部門。今年はやっぱり「ファイナルファイト」でした。去年の「テトリス」と同じで，一般の人から，マニアの人まで幅広く受けた理想のゲームといえるでしょう。

2位は「コラムス」。これも同じですね。マニアはマニアで他の楽しみかたができる。これからのゲームはこうでなくちゃいけません。

3位は「パロディウスだ！」。愛読者カードで圧倒的人気を示していたこのゲーム。アーケード・ゲームをあまりプレイしない人にも強いインパクトを与えたということでしょうか？笑えるゲームなのに，難易度は笑えないというのには，ちょっと疑問が残る。

4位は「雷電」。東亜プランのシューティングをまねするゲーム・メーカーが多い中，本当に東亜シューティングの神髄を見抜き,BGMまでも東亜をまねるというこだわり（開き直り）を持っていたのはセイブ開発だけでした。

秀作のそろった今年のランキング。この結果には納得できることでしょう。

プレイヤーの声

★ファイナルファイト（カプコン）

●映画のようなストーリー，ゲーム展開が◎。
●何度でも遊べるところ，技の多さなどがよかった。
●文句なしのアクション性。キャラのセンスがグーッ。
●あれだけ雑魚が目立つゲームもめずらしい。
●文句なしに燃えられるゲームだと思う。
●これしかない。
●やっぱり「ハガー」でしょう。
●2Pが熱かった。やっぱりハガーが一番。

★コラムス（セガ）

●テトリスに次ぐ名作！
●コラームズかしい。
●テトリスよりも私は好きだ。
●あのBGMは最高だ。
●魔法石のタイミングがいい。
●奥が深い。
●誰でも手軽に遊べる。

★パロディウスだ！（コナミ）

●キャラクターが良かった。
●意表をついた楽しいキャラクターがよい。
●あの極道なむずかしさがいい。
●とにかく笑わせてくれました！
●スピードで難易度が上がるのはずるい。
●かわいい。おもしろい。

★雷電（セイブ開発）

●究極の縦スクロール・シューティング！
●最後のボスはサギ！それ以外は良かった。
●連続プレイのサラリーマンが席を離れない。
●今年のシューティングで一番熱かった！
●よくまとまっている。
●ありきたりのゲーム内容だけど，バランスは最高。

★ファイナルラップ2（ナムコ）

●コースが多数決ってのがいいね。
●へたでも多人数だったら勝てる。
●コースが増えてますますおもしろくなった。
●多人数で楽しむゲームの中ではピカ一！
●女の子でもできるゲームで～す。
●親しみやすさNO.1。
●U.S.A.をかっとばすと気分がすっきりする。

★マジックソード（カプコン）

●わかり始めると，とっても奥の深いゲーム。
●「ドルアーガの塔」を思いだした。
●運のみ。
●うまくなることの楽しさを教えてくれた。
●あのゼニデインを使った瞬間がなんともいえない。
●やるたびに奥の深さを感じる。

★ウイニングラン鈴鹿GP（ナムコ）

●F-1&鈴鹿サーキットの雰囲気を少なからず味わえたのがよかった。
●予選が熱かった。
●上級プレイヤー同志の通信プレイが熱い。
●他のサーキットも作ってほしい。

★キャメルトライ（タイトー）

●自分ではなく背景を動かすというアイデアがいい。
●回転機能を最大限にいかした，単純でのめり込めるゲーム。
●ゲームはアイデア。
●自機が選べるのがよかった。
●良いコンパネの店が少なかった。

★トライゴン（コナミ）

●さすがコナミ。曲がいい！
●当たり判定のでかさには泣きました。
●演出がかっこよかった。

★鮫！鮫！鮫！（東亜プラン）

●理屈抜きにおもしろい。
●ゲームの雰囲気がすごくよかった。
●シューティング・ゲームはシンプルなのが一番。
●国内，海外バージョンと2回楽しめた。

メーカー人気投票

順位	メーカー	得点
1位	カプコン	228点
2位	ナムコ	150点
3位	セガ	141点
4位	コナミ	94点
5位	タイトー	60点
6位	セイブ開発	39点
7位	SNK	30点
7位	データイースト	30点
9位	アイレム	26点
10位	東亜プラン	24点

メーカー人気投票，今年の1位はカプコン。「ファイナルファイト」や「マジックソード」など，クオリティの高いゲームをだし続けているカプコン。今年のカプコン・ゲームを並べていってみれば，この結果には納得できるはずです。CPシステムのあふれるパワーを見事に使いこなしたゲームたちには，毎回，驚かされるばかりです。ただ，これからはもっと新しいものに挑んでほしいです。同じパターンのゲームばかりでなく。それがカプコン色といえばそれまでですが。

2位はナムコ。これといったヒットゲームがなく，元気のない最近のナムコですが，この2位も昔からのファンがささえていると言ってもよいでしょう。どうにかがんばってほしいものです。

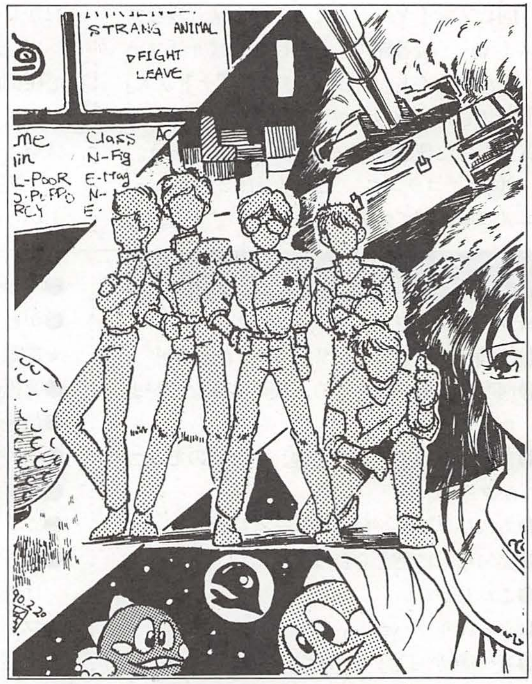
3位はセガ。パズルゲームの一連の作品や，「ムーンウォーカー」,「G-LOC」，「ボナンザブラザーズ」など，コンスタントにいい作品をだしています。セガにはこれからもインパクトのあるものに挑戦していってもらいたいものです。

RESCUE + COMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

困っているキミへのお助け情報を満載

レスキュー COMPUTER GAME



藤井砂姫：はじめまして／　私，藤井砂姫(ふじい　さき)です。と,『闇の血族』のような自己紹介ではじまってしまいましたね，ははは。今月は徹夜『アクトレイザー』でダウンしてしまった佐久間さんにかわって，私がレスキューをまとめさせてもらいます。よろしくおねがいしまーす。

佐久間：(突然，現れる)ふふふ，まんまと罠にはまったね。レスキューは，もうキミにまかせたぜ／さらばぁ!!

藤井砂姫：……う，嘘つき……。

本コーナーはパソコンやアーケード・ゲームなど，CPU搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

☆ RPG

Q 今まで私は，何もかも1人でGAMEを解いてきました。『ダイナソア』も軽い気持ちで買いました……。

しかし／　私は12月22日からハマっている。すでにオルリック，エリス，ワッツ，ヒースが仲間に加わり，アッシュ，エリス，オルリック，ヒースがもっている技はLEVEL23になり金もたくさんあります。鏡の部屋をくぐりぬけ，セラクと戦ったのですがダメージがあたえられないのです。ティナにも会いました。それ以降はプッツリと話が進まなくなりました。教えてください／　つぎになにをすればいいのでしょうかーーーー!!!!

持ち物は「キーリング」「ホーリーシンボル」「水晶柱」「鍵束」「土笛」「渇きの玉」

【山形県酒田市・WARES 16才】

A 『ダイナソア』はベーマガでも特集を組んでいますね。私も少しプレイしていますが，まだまだ終わるには時間がかかりそうです。

WARESクンの悩んでいる場所は，特有のアイテムを使用しないと，倒すことのできない敵なんですよ。鏡の間に入るときに，手持ちのアイテムで輝きだしたものがありませんでしたか？セラクを倒すには，戦闘中にこのアイテムを使用する必要があるんです。

『ダイナソア』では，1度戦闘から逃げだしたり，特有のアイテムを使用しないと勝つことのできない中型，大型の敵が数多く登場しますので，気をつけてください。

(藤井砂姫)

Q こんにちは／　はじめてレスキューに手紙をだします。

ボクは今，日本ファルコム初の3DRPG『ダイナソア』をプレイしています。もはやはまりまくっている今日このごろです。

現在パーティは地下神殿を見事クリアし，城も地下から1，2，3階まで進み，四天王も3人倒しました。が，このあとから進まなくなってしまいました。

情報を収集した結果，風の塔や，病を治す泉などがあるそうで，中でも地下にさらに洞窟があることを知ってしまったのです。そして地下の祭室で儀式を行なうといっていたので地下を隈なく捜してもありませんでした(龍の片目に赤い石をはめるとも聞いた)。

と，このようなありさまなのです。このようなあわれなボクにつぎなるご使命を／

ちなみに今持っている重要アイテムは，「水晶柱」「ラスラムの鏡」「黒い鍵」「ルーンの剣」「土笛」「赤い石」「渇きの玉」「黄金の実」「キーリング」などです。

【北海道函館市・A.K？才】

A アーケディア城の中は本当に広いんですよね。ソフトに付属のマップを見ながらプレイしても，マッピングするのとほとんど変わりがないくらいですもん。

ここまできたA.Kクンなら城の3Fのどこかで，テスタロッサという剣のことを聞いていると思います。A.Kクンのつぎの目的は，このテスタロッサを手に入れることです。3Fで会ったグリムの話を，思いだしてみてください。そう，つぎの冒険の場は，城の外壁にある試練の塔なんですよ。外壁には空中庭園から入ることができます。空中庭園には，中庭に降りる階段もありますが，こちらのほうは，まだまだ先の話ですからね。

(藤井砂姫)

Q 『ダンジョンマスター』でつまっています。助けてください。レベル9をかなり先まで行ったところに「羽よりも軽しされど……」という看板と，鉄格子がありますよね？　そこから先に進めないのです。そばの棚に何かを置けばいいと思うのですが……。

【秋田市・ドオア？才】

A 「何かを置く」という点は当たりだね。では何を置けばいいのか？それは「羽よりも」軽いものなのだ。この「羽」という言葉は，とっても軽い物のたとえ。それよりも軽いのだから，はっきり言うと「重さがない」ものなのだね。

具体的には何であるのか？　それははっきりとは教えられません。ただ，レベル９を隅から隅まで探索していれば，不思議なものをすでに見つけているはずです。普通ならそこそこの重さを持つものなのに，まったく重量がないアレですよ。そう「魔法の○」（注：○の中は漢字）ですよ。

（鼠のもも肉とお友達・**猪野清秀**）



【神奈川県横浜市・美奈子18才】

A　はい。刻一刻と発売の迫ってきた「ALL ABOUT SORCERIAN」。でも，それまで待てない！と，いうあなたにレスキューしちゃうぞ，美奈子チャン。

不老不死の話題は過去ベーマガで何回も，取りあげられているけど，そのたびごとに，「エルフなどでは作れないんですか？」というハガキをいただいている。だからここでは，すべての種族に対応する作りかたを紹介するとしよう。

まず不老不死にしたいキャラクターをOLDにする。冒険中のグラフィックが，お年寄りになる年令のキャラクターのことだ。つぎに，そのキャラクターを冒険中に殺し，20年間保存しておこう。これで準備は整った。

あとは，ペンタウァの町で魔術師に蘇生(そせい)させてもらうだけ。成功すれば見事に不老不死になってしまうゾ。失敗すると灰になってしまうので，蘇生させる前にセーブしておくことをお勧めする。

また，パソコン版では，同じことを２度繰り返さなければならないんだ。１回目の蘇生では，寿命が250才になり，もう１度同じことを繰り返すと，不老不死になるんだ。

お年寄りのグラフィックがいやな人は，不老不死になったあとで，魔法によって若返らせればOKだよ。

（佐久間亮介）

Q　『ダンジョンマスター』の質問ですが，『カオスの逆襲』のプレイに備えてキャラクターの経験値稼ぎをしようと思います。どこで，どのようにやるのが効率的でしょうか？

どうもいま一つ，能率が悪いような気がしてならないんです。誰でもいいです，教えてください。

【大阪府和泉市・ガチャピンとムック15才】

A　経験値稼ぎができる場所の条件は，時間を気にせず過ごせる場所，つまり「水と食料が無限に得られる」場所であり，「モンスターが制限なくわいてくる」場所であれば申しぶんない。この２点を満たす場所は４Ｆと９Ｆにある。４Ｆではスクリマー，９Ｆではジャイアントラットがわく場所だ。どちらのモンスターもやっつければプレイヤーにとっておいしい食料となるからね。しかも両方の場所とも，そばに水のみ場があるからばっちりだ。

モンスターを武器で攻撃すれば戦士や忍者のレベルがあがるし，魔法を消費すれば魔法使いや僧侶のレベルがあがるのだ。モンスターがいなくなったら，階段を一度降りてすぐ昇れば復活しているぞ。また，忍者のレベルについては鉄格子のドアに向かって物を投げつづけることで，魔法使いのレベルについては壁から一歩離れてファイアー・ボールの呪文をかけつづけることで，すぐにレベルアップだ。

マナがもったいないだって？　寝ればすぐに回復するぞ。食料・水とも心配はいらないのだからね。

まだまだいろんな方法があるけれど，それは自分で見つけてみよう。　**（猪野清秀）**

Q　エニックスSFC用ソフト第１弾!!の『アクトレイザー』をプレイしています。すでに地上に巣食っていた魔物はすべて浄化しました。しかぁーし，魔法が全然見つからないのです。「星くずの魔法」と「光の魔法」は持っているのですが，「オーラの魔法」「炎の魔法」の二つがないのです。これらはどこにあるのでしょうか？

【東京都豊島区・ユーティⅢ？才】

A　『アクトレイザー』をつい最近，通しでプレイした佐久間だよ。２回目のプレイだったんだけど，最後までいくのにかかった時間は，６時間ぐらい。つ，つかれたよ。

「オーラの魔法」と「炎の魔法」の二つは，他のものとはちがい，自分であることをしないと，見つからないものなんだ。この二つに共通するのはカミナリ。奇跡をおこすコマンドでカミナリを特定の場所に落としてやれば，人々が見つけてきてくれるんだ。では特定の場所とはどこか!?　具体的には言えないけれど，フィルモアとマラーナの二つの地域に隠されているよ。よーく，思いだしてみよう。すでにイベントという姿で，ヒントを聞いているはずなんだから。

（ホイミン佐久間）

Q　『アクトレイザー』をやっております。マラーナまでは順調にやってきました。それまでは「うふふ，しもべたちよ。私のために繁栄せよぉ！」なんて言っていたのですが，マラーナの１面がクリアできなくて，そんな余裕もなくなってしまいました。あの植物ボスが倒せないのです。どうか，どうかお助けをー。

【東京都文京区・藤崎れいか18才】

A　こいつを倒すには，努力と根性が必要なんだよ，れいかチャン。ボスとの戦闘フィールドには二つの岩があるよね。下からくる触手は，この岩の上にのって，ジャンプでうまくかわすことができるんだ。左に追いつめられたら，左の岩の上から右へジャンプ，右に追いつめられたら右の岩で左へ……という具合いに，左右に動く感じで避けていこう。あとはこの合間に，本体に少しずつダメージをあたえていけばいい。１度に１～２ダメージ程度あたえたら，欲張らずにすぐに触手の攻撃を回避するようにしようね。とにかく根性だぞ！

（佐久間亮介）

Q　まことにすいません。PC-88SRシリーズの『ピラミッドソーサリアン』の質問なんです。

「魔の下僕ガッシュの陰謀」で城塞に入ったまではいいんです。ゴロ合わせの場所ですべて（たぶんです）試してみたのにー。それから先，人生のように真っ黒けっけ。どうすればいいの～(うっうっ……しくしく)。

【群馬県新田郡・
一の八屋のしーでー3000　16才】

A　うっしゃあ，解せないクンだ。この謎は『ピラミッドソーサリアン』の中で一番いやらしい謎なんじゃないかな。なんてったってこの謎についてのヒントがゲーム中まったくでてこない。私も初プレイのときは一つ数字を合わせては左上の似たような部屋で何か起こるんじゃないかと何回も行ったりきたりしたもんだ。結局何もなくてバグってんじゃないの？　と当時は思ったもんね。さて，ズバリ解答を言ってしまうと，右の像の左を３，右を４に合わせて左

の像を動かせばいいのだ。つまり右の像の組み合わせがまちがっているときに，左の像を動かそうとすると，トラップが作動してしまうんだ。このあとはとくにつまるところはないと思うので，がんばってギルバレスを倒してくれい。

(編さんJr.がライバルの**解せないクン**)

Q X１ターボ版の『イース』の質問です。『イース』の最後のボス（コウモリになって襲ってくる敵）の倒しかたがわかりません。攻撃しているとコウモリに囲まれて死んでしまいます。助けてください。敵を倒しまくったせいか最強になっていました。ロダの木の場所もわかりません。お願いします。はじめてのRPGなので，なんとしても解きたいのです。

【和歌山市・島　祐司？才】

A やっほー，解せないクンだ。君のハガキに書いてあるアドルの装備を見てみると，神殿で「シルバーシールド」，廃坑で「ヒールリング」，「銀のハーモニカ」，「ロダの種」，「ダームの鍵」を取り忘れているようだね。もうレベルが最強なら恐れることはない，もう一度，神殿の顔だけのモンスターがうろついている階の女神像でワープするところと，廃坑の地下２階をくまなく捜してみよう。

さて，問題の怪奇コウモリ怪人こと「ヴァジュリオン」の倒しかただけど，じつは「シルバーソード」なる剣がないと，とても倒すのがむずかしいのだ。この剣はどこにあるのかというと，「ロダの木」の根元に埋まっている。しかし「ロダの木」と心の通じる者にしか掘りだすことができないんだ。「ロダの種」さえ持っていれば……。さあ，銀製の剣，鎧，楯を装備したら怪奇コウモリ怪人に挑戦してみよう。こつは「合体したときをねらえ」だぞ。それから，コイツは最後のボスじゃないんだよ。

（イースのBディスクの意味はぁ？の**解せないクン**）

☆ SLG

Q 僕は今98版の大航海時代をプレイしています。北極圏をまわって日本へ行こうとしたのですが，流れの速い海流と，強い風に押されて，入り組んだ海岸線に入り込んでしまい，どう方向転換しても脱出することができません。こうなったらもうハマリなのでしょうか……。

今までプレイしてきたのが，無駄になってしまうのは，とっても悲しすぎますよぉ。

【東京都足立区・レオン三世16才】

A ありがちなんですよね。この地域はとても強い海流が流れているので，ちょっと操舵をまちがえるとこういう目にあうのです。こうなってしまった場合には，一度上陸してすぐに上艦をします。何回か繰り返せばその場所から脱出できるでしょう。これは，上陸する場所と上艦する場所が異なる場合があるという技を使ったものです。では黄金の国，ジパングを目指してがんばってください。　**（猪野清秀）**

Q こんにちは，みなさん。

『信長の野望・武将風雲録』について質問します。茶会を開かないと教養があがらないとのことですが，僕のプレイしている伊達家では貧乏で茶器を買うことすらできません。どうしたらいいのでしょうか。お金を儲ける方法でもあるのでしょうか。

それにしても『信長の野望』はおもしろいですね。毎回，おもしろくプレイしています。信長にハズレなしぃぃぃ。

【和歌山県・伊達家一筋八十年？才】

A 『武将風雲録』の特徴の一つが茶器と，それがないと開くことができない茶会。立派な戦国大名になるためには教養をあげることも必要だね。

だけれど茶器そのものや，茶会の開催費は大変高い。自分がまだ所有国数が二つ三つといった小勢力のときには茶器を買ったり茶会を開くのはあきらめて，そのお金を国力の増強や軍備にまわそう。教養はあとからでもあげることができるからね。　**（猪野清秀）**

Q 光栄のシミュレーション・ゲーム『ランペルール』で，ロシア領を占領するとその都市にコサック隊が出没して輸送隊を襲撃するので困っています。どうしたらコサックを撃滅できるのでしょうか？

【埼玉県・大島邦彦？才】

A 不敗の帝王ナポレオンはロシアの冬将軍に敗れてからケチがつきはじめたことを知っているかな？『ランペルール』でもロシアはプレイヤーたるナポレオンにとってさまざまな点でイヤな相手となっている。

戦闘画面では冬将軍に襲われることがある。この場合，ナポレオンの得意技である大砲攻撃ができなくなるのだ。また，大兵力で攻め込むと，焦土作戦といって，都市の機能をほとんど破壊して撤退してしまうのだ。本当にイヤになる。

コサック隊も，ロシアのみの特別ルールで，これを防ぐ手だてはない。もっともロシアを滅亡させてしまえば，ロシアの占領地に輸送隊を送る必要はほとんどなくなるのだから，十分すぎるほどの兵力と食料・資金，そして予備兵力などを用意してからロシアに攻め込み，短期間のうちにせん滅させてしまうしかないだろう。

またスペインへ攻め込んでも，同じような特別ルールがあることをご存じかな？　けれどもこれは自分の目で確かめてほしいな。

（猪野清秀）

Q 猪野先生に質問です。コナミの『天と地と』についてなんですが，どうしても武田氏に勝てなくて困っています。勝つためのコツなどがありましたら，伝授してください！

【富山県・名無しのごんべい18才】

A 武田氏に限らず，北条氏や葦名氏，一向一揆など主人公である上杉謙信のライバルはたくさんいる。各大名家によってそれぞれ対処の仕方は微妙に異なるが，とにかく以下の基本的なことを抑えておけば何とかなるはずだ。

忠誠度200の武将はどんなに長い時間戦場にいても忠誠度がさがらない。そういう武将と謙信自身で第一軍団を編成する。その軍団に所属する武将には常に2,000人を配属できるようにする。石高がそれほどないはじめのうちは２，３人で第一軍団を編成してもいい。

コンピュータ側は兵力をある程度分散するから，2,000人の兵士を持つ武将で対抗すれば負けることはないはずだ。そして早いうちに敵大名の本拠地の城を落として滅亡させること。そうすれば以後，滅亡した大名家の跡継ぎなどは自分の配下の武将として登場するぞ。その意味から言っても武田氏は，他の大名家をあと回しにしても対抗し，1560年くらいまでに滅亡させておけば，あとあとまで展開は楽になるだろう。　**（猪野清秀）**

★藤井砂姫：猪野先生，毎月ごくろうサマ。さて，つぎはレスキュー初試み！　解せないクン先生のスペシャル・レスキュー!!

☆ SFC版『グラディウスIII』スペシャル！

Q スーパーファミコン版の『グラディウスIII』の質問です。ズバリお聞きします。一番良い装備はなんでしょうか。また一番使えない装備もできれば教えてください。　**【埼玉県春日部市・SDグレイト値段980円でも……15才】**

A ヨッシー，解せないクンだ。まず最初にいっておきたいのが装備の組み合わせは人それぞれ，十人十色だということ（佐久間先生はバック２ウェイが，情報局長はスネークが使えるといっている

し)。また，このオプションにはあのレーザーが適している等の，武器の組み合わせによっては，かなり使える，使えないの組み合わせがあるということだ。つまり，一概にどの武器が使えないとはいえないのだ。と，いうわけで(?)，あくまでも私の独断と偏見で使える&使えないのおすすめ装備を書いてみるよ。

〈タイプ・セレクト〉

1番目：おすすめ度3
それなりに使える機体。ミサイルがバラけないのがやはりつらい。案外ダブルが強かったりする。

2番目：おすすめ度5
『グラII』で最強をほこった機体。リップルがややボスに弱いかな。

3番目：おすすめ度4
スプレッドはバラけないが，やはり強い。ダブルがバーティカルというのも心強い。

4番目：おすすめ度2
ただでさえ前に飛ばないフォトンがバラけないのが痛い。ツイン・レーザーなのが唯一の救いか。

〈エディット〉

ノーマルミサイル：おすすめ度2
ななめ前というよりは真下に落ちる感じ。バラけないのがつらい！

ホークウィンド：おすすめ度5
バラけないものの，いってしまえば『沙羅曼蛇』ミサイル。超おすすめ！

2ウェイバック：おすすめ度2
強い2ウェイもななめうしろにでたのではさすがに使いづらい。フォーメーションには合わないね。

スモールスプレッド：おすすめ度3
バラけるうえに2連発，しかもスプレッド。しかし真下に飛ぶのがイマイチか。テトランがいたら強かったのに。

バーティカル：おすすめ度5
業務用では最終面で最も使えた。ノーマル・オプションのときに超おすすめ。

ダブル：おすすめ度5
SFC版『グラIII』のダブルは2発1組ではなく，独立して連射してくれるのでとても強い。泡面などでも撃ち負けないぞ。

テイルガン：おすすめ度4
上下が他の武器でカバーできるときに，フォーメーション・オプションとの組み合わせが良いだろう。

バックダブル：おすすめ度3
左上からくるダッガーなどに有効。でもわざわざこれに変えなくても……。

ツインレーザー：おすすめ度5
貫通するし，スピードも速い。なによりも地形を完全に撃ちくずしてくれる。多少ボスに弱いかな？

リップルレーザー：おすすめ度3
雑魚にはめっぽう強いのだが，貫通性がないので泡面などのボスに苦労する。スネークには合わないと思うよ。

エネルギーレーザー：おすすめ度3
まさに「波動砲」。植物面のボスなんか1発でOK。ためるまでにスキができるのがたまにキズ。

サイクロンレーザー：おすすめ度4
貫通力あり，当たり判定も大きいのだが，地形を撃ち残すのがネック。うーん困ったもんだ。

ノーマルオプション：おすすめ度5
『グラディウス』といえばこのオプション。どんな装備でもこのオプションには合ってしまうのね。

スネークオプション：おすすめ度2
業務用よりは賢くなったのだが，止めたいところで止まってくれないオプションは，やはり使いづらい。

フォーメーションオプション：おすすめ度5
装備の組み合わせによってはゲームのバランスがくずれるほど強いオプション。おすすめです。

ローリングオプション：おすすめ度4
なんといっても自機を守ってくれる。サイクロンとエネルギーレーザーがとっても合うよ。

シールド：おすすめ度1
たとえ減らなくなったとしても前だけではどうしようもない。まあ，『グラI』のなごりだね。

フォースフィールド：おすすめ度4
『グラディウス』シリーズの定番となった装備。なんといっても背景を通り抜けることができる（笑）。

ローリングシールド：おすすめ度2
背景でけずれなくなったものの，弾の多い『グラディウス』シリーズではやはり役に立たない。もし四つついても同じ。

レデュース：おすすめ度5
業務用とちがってなんと弾に2回当たっても大丈夫！　当たり判定が小さいので弾に当たりにくいし，これはおすすめ！

スピードダウン：おすすめ度：1
ようはまちがえなければいいわけだし，スピード6段階目（!?）にすれば0速に戻る裏技もあるしね。

リメインオプション：おすすめ度3
復活時に役に立つ。が，死ななければいいのでうまくなったらそんなに必要なくなる。

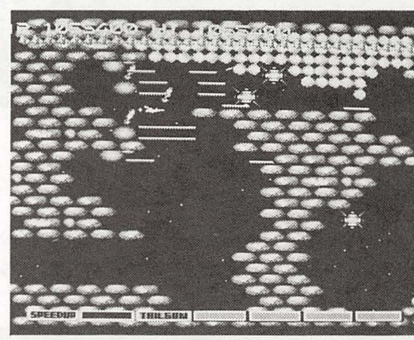
フルバリア：おすすめ度5
減ったバリアを背景や敵弾でなくさずに復活させせることができる。これは使えるぞ。

メガクラッシュ：おすすめ度4
青カプセルとちがい敵弾まで消してくれるのがありがたい。弾に囲まれたら1発！って感じだね。

というわけで私の一番のおすすめ装備はタイプ・セレクトでは2，3番目，エディットでは，「ホークウィンド」「テイルガン」「ツインレーザー」「フォーメーションオプション」「レデュース」「フルバリア」。これだとエキストラ・ステージなんかでも強いゾ！

使いづらい組み合わせとしては，「バック2ウェイ」または「スモールスプレッド」「テイルガン」または「バックダブル」「エネルギーレーザー」または「リップルレーザー」「スネークオプション」「シールド」「スピードダウン」かな。ほんとに個人的意見なので，参考程度にしておいてくださいね。一応アーケード・モードで1周できましたよ。

（グラディウス愛好会長・**解せないクン**）



▲非常に細かい点にこだわりをもって作られたのがわかるSFC版『グラディウスIII』

★藤井砂姫：すごい！　何気なく解せないクン先生にお願いしたのですが，こんなに気合いの入った回答を執筆してくださいました。ちなみに私は，タイフ・セレクトの3番目でアーケード・モードをクリアしましたよ。あっ，もちろんフル装備コマンド使ってですけどね！これで今月は終わりです。来月も見てくださいね！

応募のきまり

質問は一人1ゲーム1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが最初に「AGV」「アーケード」などをハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストはタテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には（2×2㎝）のスペースをあけてください。

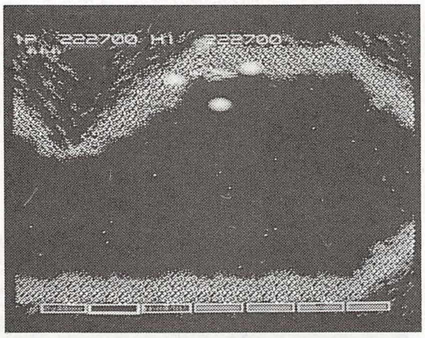
宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係

読者が創る……… ベーマガ秘情報局

グラディウスIII

㊙ スーパーファミコンの『グラディウスIII』で，ボーナス・ステージを見つけました。

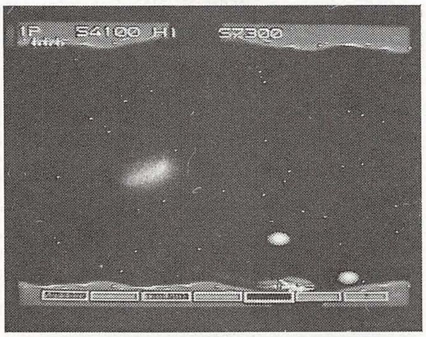
ステージ5で，下の写真のところへ行くと画面が止まってワープします。



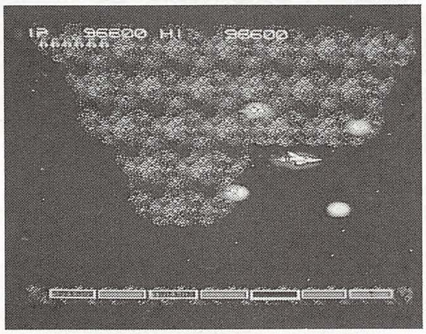
▲半透明の炎にびびらず突っ込んでいこう

【兵庫県神戸市・ジャーマン16才】

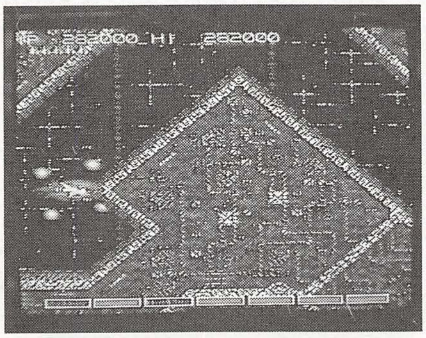
情報局長：この他に見つかっているのは2，3，7面のみ。一説によると全部で5か所あり，残りはモアイ面らしいのだがいまだ見つかっていない。報告を待つ。



▲でてくる敵の間隔を見切って突っ込め

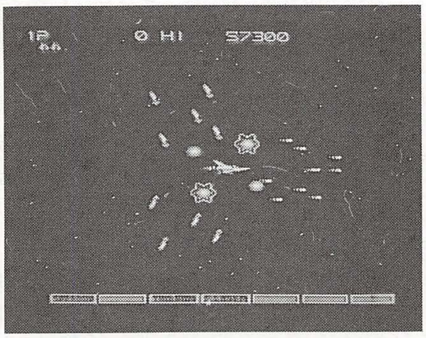


▲3面のボーナス・ステージはここ



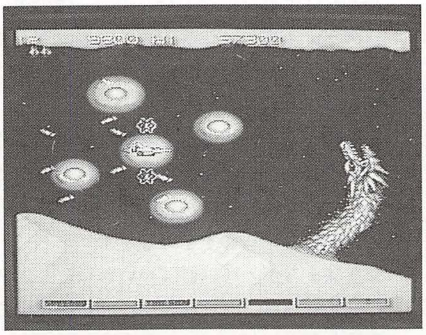
▲ここへくる前に細い通路は通ったかな？

情報局長：上上下下左右左右BAとやって自爆するというくだらん情報が腐るほど送られてきた。これを死なないようにするには左右左右というところをLRLRにするだけだ。



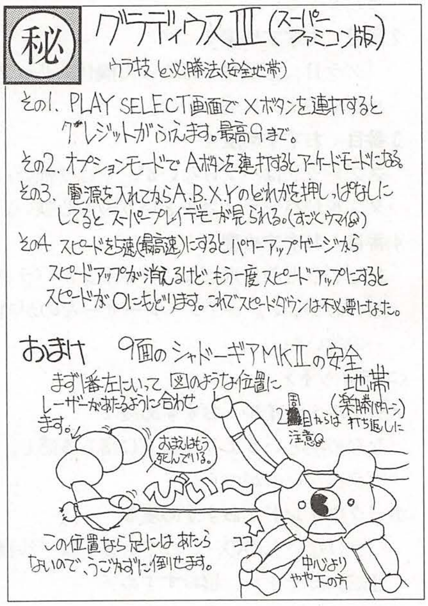
▲ボスを倒した数だけ使えるぞ

情報局長：フォーメーションとローリングだけしか使えないが，オプションを四つつけたあと，消えたゲージにもう一度合わせてパワーアップ・ボタンを押すと，オプションの間隔がのびるぞ。



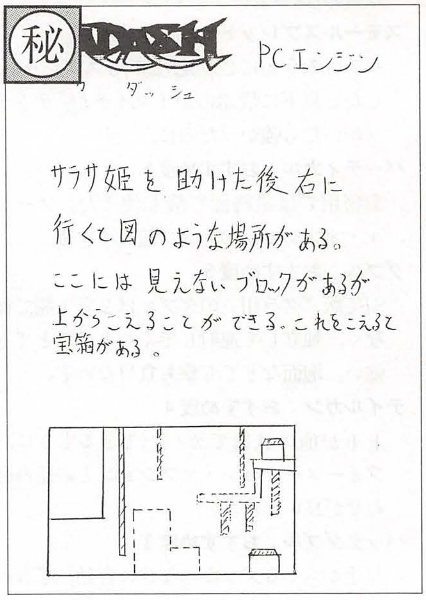
▲これなら楽勝

情報局長：この他には装備をエディットする画面にして，XとYのボタンを交互に押していると白い枠が狂ったように動き出し，勝手に装備を選んでしまうロシアンルーレット・セレクトがある。友達と勝負するときにでも使うのがいいだろう。



【宮城県仙台市・いずみん29才】

カダッシュ



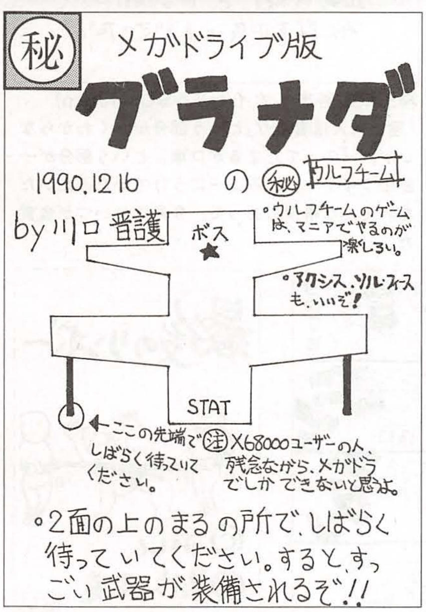
【神奈川県横浜市・帰ってきたJ．J16才】

らんま1/2



【北海道札幌郡・**津田浩一17才**】

グラナダ



【埼玉県狭山市・**川口晋護16才**】

ダライアスII

メガドライブ版の『ダライアスII』で，サウンド・テストを見つけました。

やりかたはとても簡単で，ゲームで高得点をだし「ZTT」と入力するだけです。

【香川県善通寺市・**ラジメニアン・CHE.！23才**】

メガドライブ版の『ダライアスII』で，ゾーン・セレクトする方法を見つけました。

やりかたは，タイトル画面でC,A,C,B,C,A,B,A,B,C,A,Cの順番にボタンを押してスタートさせるだけです。タイトル画面の下にゾーン・セレクト表示がでるので方向ボタンで選んでからゲームをはじめてください。

【東京都北区・**吉川雄平15才**】

サーク

PC-98版の『サーク』で，ポーションを減らさずに体力回復する方法を見つけました。

①体力がなくなりそうになったらゲミルポーションを飲みます。
②完全に体力が回復しきる前に死にます。方法はどうでもかまわない。例・マグマの壁に突っ込む。
③後はセーブしたところからはじめるだけ。なぜかゲミルポーションの効力があらわれて体力が回復していく。

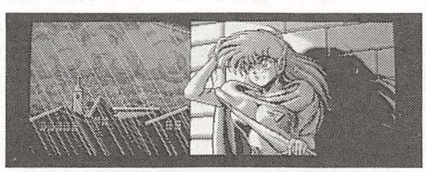
【静岡県浜松市・**キングホイミン？才**】

サークII

PC-98版の『サークII』で，ゲーム終了後，隠しグラフィックを見る方法を見つけました。

やりかたは，エンディング画面のままただ待つだけです(20分)。

全部で10枚ぐらいのボツ・グラフィックが見れます。



▲これでもボツなの？

【大阪府八尾市・**ライ？才**】



【神奈川県綾瀬市・**すざく職業：帝18才**】

信長の野望・武将風雲録

PC-88版の『信長の野望・武将風雲録』で，茶器をうまくつかって忠誠度を上げる方法を見つけました。

まず，属国があり，その属国に茶器があることが前提です。

①城主が茶器を持っている状態にする。
②忠誠度を上げたい武将に茶器を与える。
③城主を交代させるか，移動させて，茶器を持っている武将を城主にする。
④忠誠度を上げたい武将に茶器を与える。

あとはこの繰り返しです。これなら金を使わずに忠誠度がどんどん上がっていきます。

【東京都杉並区・**名称不明14才**】

PC-88版の『信長の野望・武将風雲録』で，1ターンに金山から金を2回採掘する方法を見つけました。

やりかたはかんたんで，金山を採掘した後セーブして，ロードすればいいだけです。

ちなみに，行動力の続く限り，何回でも採掘することはできます。

【東京都杉並区・**名称不明14才**】

ファイナルファイト

スーパーファミコン版の『ファイナルファイト』で，隠しアイテムを発見しました。

その場所は，最終面のボスへと向かう通路の途中で，柱の後ろに肉やダイヤなどのアイテムが隠れて落ちています。全部で5本ある柱には，なにかしらが落ちています。そこになにが落ちているかはつぎのとおりです。

・1本目……肉
・2本目……ダイヤ
・3本目……ピザ
・4本目……ダイヤ
・5本目……カレー

だいたいまん中へんに落ちているので確かめてください。

【埼玉県入間郡・**野口英二18才**】

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PCEngine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法なども OKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

新・読者の闘技場

人質を解放した猪木議員が「ダーッ！」と拳を突き上げたのもむなしく，中東では戦争がはじまっちまった。日本から，はるか遠い地のことではあるが，だからといって，そ知らぬ顔を決め込むわけにはいかない。今の自分には何ができるのだろうか。こんなところで，こんなくだらないページを書いていてよいのだろうか。

ま，いいんだろーな。内容はともかくこれが仕事だしな。今月はエナジー・ドレインをくらってしばらく静かだった魔法使い！すがのの反撃が見物だな。読んだってや。

顧問：赤烏龍吉（あかがらすたつきち）（闘技場専門ライター）



埼玉県越谷市・オイデ￥A＄U（10Exp）
「君は常人信者君!!」という部分がよくわからないが，「のってたまるか口車」という部分が一部のライターにはみょーにうけていたみたいだな。そんな事情もあって，今月はこいつが金賞だ。

一般ギャグ部門（金賞5Exp/佳作2Exp）



北海道函館市・ヒャダルコビデ男（12Exp）
なんだかなー。引っ張って引っ張ってひっぱって，このオチ。目が跳ねていることを，この男はどうやって知ったのだろーか。音で判断したのか。謎。



石川県加賀市・魔法使い！すがの（12Exp）
見るからに魔法使い！すがののハガキだ。太いマジックでゴリゴリ書いてあるこのハガキ，名前を見ずとも誰だかわかるところがすごい。何が「あなたの心をトルネード」だか。



静岡市・ドラゴンサミット（5Exp）
他にも『ロンII』の麻雀牌なんかも焼き付きの常習犯として名高い。細かく書きすぎると読めないし，不鮮明な印刷になりやすいから，黒で書いてや。



岡山市・みやぢすけたろう（2Exp）



新潟市・スーパードクターDAN（4Exp）



東京都台東区・山口茂雄（2Exp）



鳥取市・コレラキン（18Exp）



北海道函館市・ヒャダルコビデ男（12Exp）



岩手郡・98太郎（4Exp）



長野県上伊那郡・さくまのハミング（9Exp）



鳥取市・コレラキン（18Exp）



滋賀県彦根市・皇舞牙（2Exp）



石川県加賀市・魔法使い！すがの（12Exp）

ストーリー部門(金賞5Exp/佳作3Exp)



宮城県栗原郡・KAZ(5Exp)

突如はじまった「行くぞ!!ハチハチ君!!」というこのシリーズ。「家出編」とあるが,この後ちゃんと続くのであろーか。はなはだ疑問である。



大阪府松原市・Wan-One(3Exp)



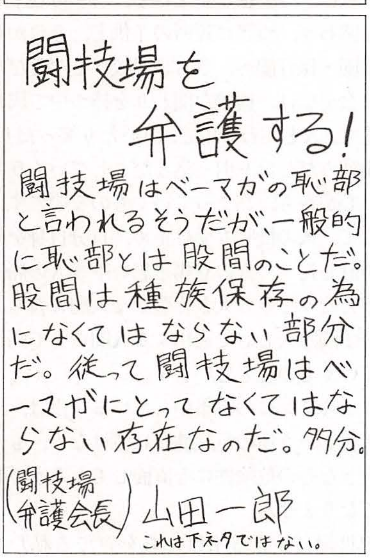
宮城県仙台市・ときめきドラえもり(6Exp)



静岡市・ドラゴンサミット(5Exp)

だんだんつまらなくなってきた「ストーリー部門」。逆に「文字ネタ部門」は盛り返しをみせて「一般部門」にはみだしたりもしている。そろそろ枚数の配分をかえるか。ま,今月は締め切り早かったしな。

文字ネタ部門(5Exp)



東京都江東区・山田一郎(5Exp)

「弁護する!」といきまくのはいいが,何を言いたいんだかよくわからないのがみそ。股間にたとえて弁護されたって,ちっともうれしかねぇぞ。もっとましなことにノーミソ使えよな。

体感ゲーム大予想部門(金賞5Exp/佳作2Exp)



京都市・アパッチ!(5Exp)



東京都江戸川区・K・K(2Exp)



静岡県藤枝市・MASTU!(4Exp)

やめたくても,やめられないんじゃないかと思われる「体感フェリオス」の"その2"。なのに10分で1,000円とは。電波ビルの中でも「もしかしたら……」というような不自然な黒髪をよく見かける。K・Kのはディンジャラス。

新・闘技場参加之掟

本闘技場は,91年10月号の時点で最高レベルの人物を優勝者とし,賞品であるスーパーファミコン本体+ソフト(予定)を授与してその栄誉を称える。レベルアップは,左の表に準ずるものとする。なお,レベルが上がるごとに,氏名の掲載サイズが大きくなっていくので,心してかかること。

ただし,今シリーズには特別ルールが一つある。「今月の大ボケ」に選ばれた者は,指名した他の競技者1人にエナジー・ドレイン(相手を1レベル下げる必殺技)をかけることができるのだ。

よって,参加者は,ハガキの表に必ず「エナジー・ドレインの相手」を明記すること。このシステムにより,戦いはさらに熾烈を極めることになるであろう。投稿は「新・読者の闘技場」係まで。挑戦を待ってるぞ。

新・読者の闘技場・レベルアップ一覧表

レベル	必要Exp	氏名の級数(サイズ)
1	1	7
2	5	9
3	10	11
4	15	13
5	20	15
6	25	16
7	30	18
8	40	20
9	50	28
10	60	50

今月の大ボケ

公文書簡 第54号
平成3年1月1日
電波新聞社内
旅烏龍吉殿
監視課長 山村 真

前略失礼いたします。毎月の闘技場を楽しく拝見させていただいておりますが、貴下の最近の言動は青少年の教育上に甚だしく有害であると思われます。貴下が読者による再三の抗議をも顧みられなかったことは誠に遺憾でありまして、ここに早急の適切なる改善を要請いたします。

なお御承知のように表現の自由は最大限に尊重されなくてはなりませんが、この権利は公共の福祉によって濫用が規制され、貴下の立場を何ら弁護するに当たりません。一言御忠告申し上げます。

エナジー・ドレイン→山村 真
静岡県浜松市・山村 真(0Exp)

大ボケ狙いのこのハガキ。なるほどよくみると「旅烏龍吉」となっている。狙いすぎの感もあるが,まぁ許してやろう。編集長宛だったらもう少し説得力があったかもね

●エナジー・ドレイン情報……今月の大ボケ,浜松の山村真ははエナジードレインの相手に山村真を指名してきた。山村真は今月Exp0を獲得。合計Expは0。レベルは0。よって,レベル0,Exp0はとなる。次回から大ボケに自分を指定するのは禁止。その場合,無条件に経験値トップのヤツにエナジー・ドレインがいくことにするからそのつもりでな。

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



今日大学へ行ったら，卒論の初稿提出日が2月9日だということが判明しました。ということは，この本がでた頃には……。

こんにちは，ハラハラドキドキの毎日を送っている山下　章です。

ホントに今月は，ゆっくりと原稿を書いている余裕がありません。さっそく本文へGO!

ゲームに「暖かさ」は必要か？

まずはじめにはっきりさせておきたいのは，ゲームは高々趣味に過ぎないということです。中には「俺はゲームに命をかけている」という人もいるでしょうが，それは将棋やゴルフなど他の趣味についても言えることで，別にゲームだけを特別高い（低い）ところに置く必要はありません。

どうしてこのようなことを言うのかといえば，「ゲームには人との触れ合いがない」とか「ゲームは人格に悪影響を与える」といった，いわゆるヒューマニズム的非難が，ゲームについてしばしばかわされるからです。

人格形成は学校の責任であり，親の責任であり，ひいては本人自身の責任で，趣味に帰せられるべきではありません。パチンコやゴルフが，人格に悪い影響を与えるというバカげた議論がありましたか（私はこれらのほうがずっと生活に悪いと思うのですが……）？

「人との触れ合いがない」「冷たい」というのも，趣味が本来，個人的なものであることを見落としていたり，またコミュニケーションに対する過度の期待からくるものでしょう。

将棋の1人指しは昔からありますし，タロット占いなども1人でやるものです。読書に至っては，読書会などはくだらないもので，1人で読むのが最上でしょう（個人的意見）。つまり，趣味によっては1人遊びにしか適さないものが他にもあり，そのことでゲームを断罪するのは独善といえます。

結論を言えば，ゲームも一つの「趣味」に過ぎず，諸悪（暴力，殺人，戦争）の根源とするには役不足だ，ということです。人間は一つの趣味によって人格が決められるほど単純に割り切れる生き物ではありませんし，社会についてはなおさらです。だから，「ゲームにスキンシップがない」と嘆く人は，そのような冷たいものは許せない，と独善に陥るのではなく，趣味にもいろいろなありかたがあると寛大に構えてほしいものです。

【大阪市・多根清史23才】

■山下：1月号の山崎クンの「ゲームには生のコミュニケーションがない」に対する投稿があいかわらず多いので，代表する形で上の意見を載せてみた。

子供たちとファミコンについての意見

今回，非常に興味深い文章を手に入れました。それは，弟の通う小学校の校長先生（女性）が，ファミコンに対する意見を書いたものです。その内容は，以下のようなものでした。

『近頃，近視の子供が増えていると言われていますが，その原因の一つに，テレビやファミコンに熱中することが考えられます。

さて，ファミコンは，誰にもわずらわされず1人でできる極めて安易な遊び道具として，子供たちの生活の中に入り込んできています。ある意味では頭の回転を必要とするスマートな遊びなのかもしれません。しかし，ファミコンに夢中になっているときの子供は，自分1人の世界に閉じこもっているわけで，他の人との関わりを拒絶していると言えましょう。つまり，社会から遊離していると考えてよいでしょう。

自分以外の社会に関わらないことは，自分の思うとおりになるので楽に過ごせます。しかし，機械には心が通じませんし，心が返ってこないのです。

大人たちは，「今の子供たちは……」という枕言葉につづけて「誰かに指示されないと自分から行動できない」とか「耐えるという心が育っていない」とよく言います。

そのことが本当にそうだとしたら，「子供は大人のうしろ姿から学ぶ」と言われていますから，そのまま「今の大人は……」と置き換えられるのだと思うのです。これは真剣に考えなくてはならないことではないでしょうか。

子供は，この世に生まれて，まず母親や家族と関わり，つぎに近所の子供と，それから幼稚園・保育園へ，さらに学校へとだんだんと社会を広げ，複雑な関わりを持つ中で成長します。人と関わる中で，泣いたり笑ったり，一歩踏みだしたり引っ込んだりしていくうちに，心が育ち，高まっていくものなのです。そして，人の批判も受け止め，自分自身を見つめ直したり，人の立場を思いやり人の痛みを考えたりできる大きく豊かな人間に育ち，やがて国際人として通用する人間にまで高まっていくものだと思います。

ファミコンにのみ集中している子供は，単に近視という体の危険性だけではなく，もっと大きな心の危険性にも直面していそうで心配でなりません。

21世紀に生きる子供たちを育てる私たち大人が持つ責任の重さをつくづく感じないわけにはいけません』

これは各家庭の父母に向けられたものです。ボクもいろいろと意見を言いたいのですが，今回は問題提起のみにさせていただきます。

ご意見，御感想をお待ちしております。

【神奈川県横浜市・Wizard平野16才】

■山下：校長先生の意見は，極めて納得できるものだと思う。たしかに，ゲームはおもしろいし，メディアとしての未来も感じさせる。しかし，他のことに目を向けず，ゲームにばかり片寄りすぎることは，必ずしもその人の人生にプラスにならないような気がする。数多くの人と付き合い，遊びを経験しながら，

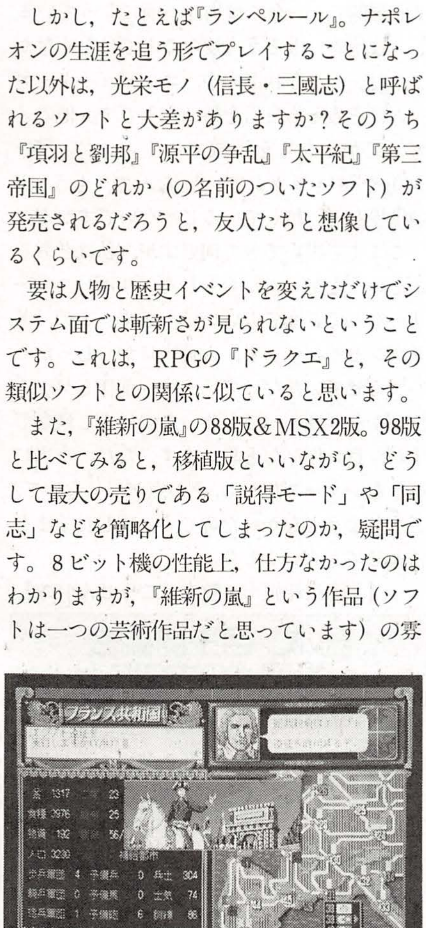
ゲームも思いっきり楽しむ――そのぐらいの余裕がほしいじゃないか。
　読ホンのページでは，ゲームについてのさまざまな意見を載せているけど，決してゲームを頭から正当化しようとしているわけではない。良いところは良い，悪いところは悪いと認め合って，ゲームに対する考えをみんなで深めていこうというのが，ボクのこのコーナーに対する基本的な考えだ。

光栄SLGシリーズに斬新さが感じられない

今までほとんど取り上げられなかった，SLGについて述べたいと思います。「歴史SLGの大御所」と形容される光栄のソフトについて，みなさんはどう考えているのでしょうか。
　『信長の野望・全国版』から『戦国群雄伝』，『三國志』から『三國志II』へのバージョン・アップ。『維新の嵐』『大航海時代』など異色作の試み。友人たちと遊べるマルチプレイ形式。16ビット機の時代と言われる今なお，PC-88ユーザーにソフトを提供しつづける姿勢。光栄が現在あるような評価を得たのも納得できます。
　しかし，たとえば『ランペルール』。ナポレオンの生涯を追う形でプレイすることになった以外は，光栄モノ（信長・三國志）と呼ばれるソフトと大差がありますか？そのうち『項羽と劉邦』『源平の争乱』『太平紀』『第三帝国』のどれか（の名前のついたソフト）が発売されるだろうと，友人たちと想像しているくらいです。
　要は人物と歴史イベントを変えただけでシステム面では斬新さが見られないということです。これは，RPGの『ドラクエ』と，その類似ソフトとの関係に似ていると思います。
　また，『維新の嵐』の88版&MSX2版。98版と比べてみると，移植版といいながら，どうして最大の売りである「説得モード」や「同志」などを簡略化してしまったのか，疑問です。8ビット機の性能上，仕方なかったのはわかりますが，『維新の嵐』という作品（ソフトは一つの芸術作品だと思っています）の雰囲気をだいなしにしてしまったのは，残念でなりません。
　他にも光栄のソフトには，人物の能力評価，コンピュータの思考ルーチンと難易度設定，ソフトの値段といった不満があります。
　ベーマガ読者のみなさんは，どう考えているのでしょうか？

【和歌山県有田市・三考葦人？才】

■山下：一説には，それが光栄の一般人対象の販売戦略だという声もあるようだけど…。



▲ナポレオンがヨーロッパ全土を支配するまでを描いた『ランペルール』（光栄）

アーケード・ゲームの将来は？

ビデオゲーム（アーケード・ゲーム）は生き残れるか？結論から言わせてもらえば，このままの状態では，その命はわずかである。原因はいくつもあるが，その代表的なものを少々。
①高すぎる難易度。
②1プレイ時間の短さ。
③1プレイ100円という値段。
④ややこしい操作方法。
⑤ゲーム性の低迷化
　どう見てもこの5点は，アーケード・ゲームの命を減少させているとしか言えない。みなさんも，どれか一つは経験したことがあるだろう。

【埼玉県入間郡・天野羽衣？才】

最近アーケード・ゲームの存続について討論されていますが，ボクは今の状態は「もう終わっている」と思う。
　どのゲームを見てもグラフィックがゴテゴテで，ゲーム性がまったくと言っていいほどない。
　基板のCPUが16ビットだ32ビットだ，処理速度が速くなった，使える色の量が多くなったなどは，ゲーム・メーカーが制作者同士で言っていればいい話。どんなに性能が上がったって，ゲームがつまらなきゃどうしようもない。
　もっとアイデアのつまった目新しいゲームを作ってほしい。
　昔のナムコの全盛期みたいに，やっていて楽しくておもしろくてしょうがないゲームを作ってほしい。
　ゲームマニア（この場合，どんなむずかしいゲームにでもついていける上級プレイヤーのこと）は，ほっておいて，一般の人に楽しめるゲームを作らなきゃいけないと思う。

【京都府城陽市・復活ののば17才】

■山下：二つの意見を読んでいると，なにもアーケード・ゲームだけの話ではないような気もするなあ。メーカーが悪のか，ユーザー側にも一因があるのか…。
　まだまだ，たくさんの意見を待ってるぞ。

おなじみシューティング・ゲームについて

今のシューティングゲームが「一度死んだら終わり」的に見られている理由は「死んだら装備がなくなって復活が極端にむずかしい」（90年11月号・概田雅裕クンから借用）からだというのがもはや定説となっているが，その原因は何か？
　ボクはその一つが，「パワーアップ＝いいこと」という「常識」のせいだと思う。つまり，今のシューティングはパワーアップを取って取って取りまくってクリアするタイプのものばかりだからだ。
　そこで，こんなのはどうだろう。
　スピードをアップすると破壊力がダウンする。逆に破壊力がアップするとスピードがダウンする，というように，何か一つの能力を犠牲にして別な能力をアップさせるようにするわけだ（もちろん，二つ以上の装備を同時に取ることはできない）。

【静岡県浜松市・Sea and Sky!! 18才】

ボクは，ある方法を使って，シューティング・ゲームをチェックしています。これに合格したら，やり込むことにしているのです。ここに，その方法を書きます。
①ゲームがスタートしたら，何もせずに自機がやられるのを待つ。やられるまでの時間が10秒以上。
②他人がプレイしている面を自分もやりたくなること。
③エンディングまで見て，それでもなお自分でプレイしたくなること。
　――まあ，②と③は似たようなものです。該当ゲームは，B-WING，ゼビウス，ギャプラス，スペースハリアー。こんなところですね。
　みなさんはどうでしょうか。

【長野県塩尻市・古旗一浩？才】

シューティング・ゲームは使い古されたのである。はじめの新鮮な頃は，どんなシューティングでも刺激があった。だが，最近のシューティングは，どこかで見たようなもの，あるいは類似性をさけるためか，やたらめったらややこしい操作法ものばかりだ。人間の慣れとはおそろしいもの。おもしろいシューティングは山ほどあるのかもしれない。だが，それを新しいものとして受けとめる自信はない。
　パワーアップがどうのこうの，2周目，3周目，敵が多い……etc。それらは結局，慣れてしまったシューティングをゼロに返そうとしたのだろうが，それも及ばず……。
　昔の人はよく言ったものだ。「初心忘るべからず」。初心にもどるには，まぁ5年ぐらいゲ

ームを断つしかないのでは……。

【三重県一志郡・野瀬　真一？才】

前略，NECアベニュー様へ

NECアベニュー様に言いたいことがあります。たしかに貴社の作った作品はおもしろい。でもね，作るペースが遅すぎるのではないですか。

『アウトラン』や『サンダーブレード』など，何を今さら……と思ってしまうのは，私だけではないでしょう。ハードの台数を伸ばすには，タイムリーなゲームを作っていかなくてはならないと思うのです。一つ一つの作品をじっくりと練り込んで。

もう体感ゲームの移植はやめたほうが良いと思います。たとえば，『アウトラン』のように，どんなすばらしい移植をしても体感でないとおもしろさが半減してしまいますから。

それと，HuカードとROM²の両方で同じゲームをだすというのもやめたほうが良いと思います。噂によると『大旋風』のROM²もでるとか。発売時期がずれているだけに，ROM²ユーザーは，どちらを買ったらいいのか迷うだけです。

結局のところ，ハードの販売台数を伸ばすほどのオリジナル・ゲームを作ってほしいということですね（『ダウンロードII』は期待している）。悪口を言ってしまいましたが，愛のムチみたいなものですから，許してください（本当にスッゲー期待している）。

【愛知県名古屋市・ゴルゴJr？才】

■山下：NECアベニューのラインナップを見ていると，「メガドライブにでているソフトをすべてPCエンジンでも遊べるようにしてあげよう」という親心を，たしかに感じる。しかし，『獣王記』『サンダーブレード』などのゲーム（まだまだタイトルはあるけど，挙げるのはやめよう）を移植することが，どれほどの意味を持つのかを考えてほしいと思ったりもする。

芸術の哲学

いささか哲学的なことを言うようですが，「芸術」の存在するあらゆるメディアでは――映画，イラスト，絵画，アニメーション，文学，音楽etc.――「芸術」と「俗悪」の両方があるものです。人々はそれらのメディアに（誰がどう決めるのかは知らないが）その両方が存在することを知っています。これがそのメディアが「芸術」を包括できるかどうか決定するものであるように私には思えます。「ゲーム」や「マンガ」は，そういう意味では，他の「芸術的」メディアと明らかにちがいます。

我々がせねばならないのは，「ゲーム」というメディアそのものを芸術視することではなく，どれが「芸術」で，どれが「俗悪」かを見極めることではないでしょうか？

もしミロのヴィーナスに両腕があったら，あれほど『すばらしい』芸術品になりえたでしょうか？彼女を『名作』にした原因の半分は「時間」という外的な要因であったことを忘れてはならないと思います。芸術は，作者の手をはなれたときに完成するのではなく，外からの力を受けて成長し得るものだと私は信じています。

【宮城県仙台市・MAGEN？才】

RPGの表現技法に対する一考

『イース』『サーク』のような最近のRPGを見ていると，イベントのメッセージは，映画などを意識しているのか，ほとんどキャラクターたちのセリフのみで構成されていますよね。これはこれでテンポの良いものですが，ボクとしては，ちょっともの足りない，盛り上がるはずのところでそう感じない，という感触をおぼえてしまうのです。

これは単にビジュアル・シーンの有無といった問題だけでなく，セリフの表現方法に原因があるのではないのでしょうか。

たとえば「怒っているときのセリフの表現方法」を考えてみましょう。小説なら「その声は怒りに満ちていた」というようなフォローとなる描写があり，漫画なら文字を大きくしてフキダシをイガグリ状にするなどの手段があり，映画なら声の迫力だけでそれと伝えられます。

しかし，RPGの場合はどうでしょう。フォローとなる描写があるわけでもないし，文字が大きくなったり，文字がでるときに迫力ある効果音がつくわけでもありません。これでは表現が貧弱になるのも無理はないでしょう。

どうやればいいのかはわかりませんが，感情表現や仕草のちょっとした描写くらいはゲーム中に入れてほしいものです。

【青森県十和田市・ASUKA17才】

『ドラゴンセイバー』のバック・ストーリーについて

制作者には酷な意見です。あるいは，まったく的はずれか，問題外の意見かもしれませんが，私が感じたままに言わせてもらいます。

陳腐(ちんぷ)ですね。

いや，ビデオゲームのバック・ストーリーとしては悪いほうではないと思います。背景のグラフィックなどにもその影響が表れているし，前作の続編としてのフォローはなされている。あってもなくてもどうでもよい，しょうもないストーリーがつけられたゲームに比べれば，秀逸なデキと言えるでしょう。

しかし，私の愛した『ドラスピ』の続編として，やはりあれは悲しすぎます。知らないかたは，1月号に掲載されているので読んでみてください。私の言わんとしていることがわかるはずです（あの文体，巨大文明崩壊パターン……恥ずかしすぎる）。

あるいは制作者は，わざと既成のファンタジーものにありがちなこういう設定にしたのかもしれません。たしかに映画や小説などを意図的に模倣(もほう)し，プレイヤーにそれらの作品の疑似体験をさせるという手法は確立されているし，悪くないと思います。しかし，このゲームに関しては，そう言った前向きな姿勢は見られなかった。流行の尻を追っているだけ，という感じがしました。

だいたいコンピュータ・ゲームというメディア自体が，もう映画やコミック，小説といった他メディアを追いかける時代ではなくなったような気がします。よくRPGの売り文句にある「映画を観ているような美しいグラフィック」「小説を読んでいくかのごときストーリー展開」――今では当たり前になっているし，技術的にもそう大変なことではなくなりました。そんな状況の中，コンピュータ・ゲームはそろそろ自信を持つべきです。他のメディアがこちらを模倣するくらいに。『R-360』や『ギャラクシアン³』なんて，もうSFの世界を追い越しているじゃないですか!!

ここまで書いてきて何ですが，私はどちらかというとゲームがおもしろけりゃ，ストーリーなんてどうでもいいほうです。この『ドラゴンセイバー』も，入荷当日からしっかりハマらせていただいています。前作とゲーム性がかなり変わってしまったのは少し残念ですが，良い作品だと思います。ただ，本当に好きなシリーズだから，その点が気になって，どうしようもなかったのです。感じたままを言わせてもらいました。

【北海道札幌市・腕立ごごうせん19才】

読ホン自主討論会in福岡4のお知らせ

今回は，いつもとちがって，クイズ大会などイベント色の強いものにする予定です。たくさんの参加をお待ちしています（途中参加も可）。

日時：3月21日(祝) AM10：30～PM4：30
場所：福岡市中央市民センター・第2会議室
（☎092-714-5521）
参加料：200円

【福岡市・大出綾太19才】

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	チャンピオン	店　名	備　考
ドラゴンセイバー〈1P〉(ナムコ)	2,161,120	MML-YOU(天)	ゲームタウン(福島)	全9面クリア
スカイスマッシャー(タイトー/日本システム)	10,000,000+α	橋の下から脱出‼ 星白金-HIR(引)(越)	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)	10-4 ノーミス
ピットファイター(コナミ/アタリ)	1,885,120	和幸新宿組組長‼ SSC-MYR	プレジャーキャッスル&YOU²(東京)	全面クリア
ニモ(カプコン)	3,115,600	完結編絶替上映中シルベスターたかーし	ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)	全面クリア
サンダーフォースAC(セガ/テクノソフト)	2,386,150	和幸新宿組組長‼ D.P	プレジャーキャッスル&YOU²	全面クリア
パウンドフォーパウンド(アイレム)	478,729,000	私がNO?だ!	PC関大前(大阪)	全ラウンドクリア
スーパーパン〈ツアーモード〉(ミッチェル)	9,443,450	和幸新宿組 YAMATO	PC巣鴨(東京)	全50ラウンドクリア　残×10
スーパーパン〈パニックモード〉(ミッチェル)	2,367,000	MFC-軍曹(天)(父)(殺) これもVAP君	プレイシティキャロットTOC(東京)	99レベルクリア
スーパーバーガータイム(データイースト)	844,400	府和高志ぺぺぺ	ハイテクセガ金沢(石川)	全面クリア
MJ-12(タイトー)	1,186,230	町田酔(研)オーナー‼ EXL-AFC-T'	プレジャーキャッスル&YOU²(東京)	全面クリア
GPライダー(セガ)	0'44"77	オートレース(研)マーキスOYA-G	荏原ゲームコーナー(東京)	P=105 AT使用
パンクショット(コナミ)	138	全国2店にて達成		全5ステージクリア
コラムスII〈面数集計〉(セガ)	20面	GAC-えるる	イエローハット(愛知)	J=2415 S=92,637
コラムスII〈点数集計〉(セガ)	99,999+α	全国3店にて達成		
サイバーリップ(SNK/アルファ電子)	438,000	只今家出中! N.ARC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)	全面クリア トラブル×4
宇宙戦艦ゴモラ(UPL)	1,474,120	WZH	BC京都(京都)	全9ラウンドクリア
ファイナルファイト(カプコン)	4,587,120	FGK-VIRGO	ハイテクセガ金沢(石川)	全面クリア ガイ使用

今月のトップは，『ドラゴンセイバー』。すでに卵がでるかでないかの運だけのスコア争いになっている。はたして誰が一番の強運の持ち主になるのか？　つぎに，『スカイスマッシャー』は，1か月目から1千万点達成おめでとうございます。

『サンダーフォース』これも千点，4千点の争いになっている超激戦区のゲーム。シールドを持って，より多くの敵をだす。この嫁ぎか勝負のわかれ目か！『ギャルズパニック』は永パが発見されたと多数報告されたので打ち切りです。

〈その他のハイスコア〉

●G-LOC〈初級〉：1'33"0：ESSAY㊙新命明（ハイテクセガ高崎）

●スノーブラザース：6,645,110：田村英理子にティッシュ使用！H.S（荏原ゲームコーナー）

●デンジャラスシード：4,230,000：9時半命‼ EXL-RVS-POKEN（プレジャーキャッスル&YOU²）

●パロディウスだ！（ツインビー）2,339,300：BOM（ゲームプラザジャイアント）

●ラインオブファイヤー：9,707,840：ESSAY㊙新命明（ハイテクセガ高崎）

●リーグボウリング：289：スーパーカブ(研)EGC-(元)MKZ（荏原ゲームコーナー）

●硫球：363,230：大西結花が大好きな郵便屋さん（モンテキャロル山科店）

●パイプドリーム（2P）：B6,882,600：Y384とこが：C9,470,910：なっぱとこが（モンキーハウスメインスタジアム）

（宮塚&やんま）

■パイプドリーム(ビデオシステム)：1P

コース	スコア	スコアラー	店　名
Aコース	4,072,020	管研UYK(級)	BC京都(京都)
Bコース	3,738,830	管研UYK	BC京都(京都)
Cコース	5,116,910	管研UYK	BC京都(京都)

■ファイナルラップ2（ナムコ）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
USA	2'16"30	筐体(ハンドル)がライバルだ!MCO	ゲームセンターコパIII(神奈川)
イタリア	2'17"90	ZAP氏のエサパワー使用‼MCO	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ジャパン	2'26"58	SURPASSER NORI・P-E	PC新宿(東京)
モナコ	※2'25"48	SURPASSER OTL-ROT	PC西荻(東京)

■キャメルトライ(タイトー)：タイム集計

コース	タイム	スコアラー	店　名
スペシャル	1'01"3	TYRANT-キャメ(研)MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町(東京)
エキスパート	0'43"8	TYRANT-キャメ(研)MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町(東京)
ビギナー	0'46"4	TYRANT-キャメ(研)MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町(東京)

■キャメルトライ（タイトー）：スコア集計

コース	スコア	スコアラー	店　名
スペシャル	※9,999,990	TYR-キャメ(研)MAC(夫)とR.K	ハイテクノーベル神保町(東京)
エキスパート	9,489,460	TYRANT-キャメ(研)MAC(夫)	プレジャーキャッスル(東京)
ビギナー	1,117,490	TYRANT-キャメ(研)MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町(東京)

プレイシティキャロット小樽店 北海道
北海道小樽市花園1-1-10 ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクショット	106	やったぜ3ケタ	ALL
スカイスマッシャー	2,933,160	CAM-MRX①	3周目
ドラゴンセイバー	1,113,020	中川?つよし	ALL
ギャルズパニック	779,600	???	ALL
ファイナルラップ2（モナコ）	2'32"11	税務署	1Pプレイ
ピットファイター	106,330	キャロット 九栄神	R-7
パラメデス	195,780	謎的台湾人	

ハイテクランドセガ五所川原店 青森
青森県五所川原市上平井町3-1 ☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	155,930	中野 力也	
琉球	157,020	成田 知備	ラウンド9
コラムスII	19,694	会津幸一郎	L=152+α J=391+α
コラムス	25,032,026	OGC-AH©	L=295 J=9999
ボナンザブラザーズ（1P）	314,400	ミテリーゾーン XXX	ステージ10 ノーマル設定
ボナンザブラザーズ（2P）	422,600	X-CHECKER (光)	メ=138 ノーマル設定
ムーンウォーカー	201,890	マイケルジャクソンJr.	全面クリアー
スーパーマスターズ	−16	ストロベリー将太	ALL ノーマル設定
G-ロック（初級）	2'53"4	OGC-AH©	ALL ノーマル設定
ブロクシード	268,742	ATS	

ハイテクゾーンセガ山形 山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,376,900	幸夫	ALL,残11 ノーマル設定
GPライダー（6速ベストラップ）	DP 105 45"37	ゴキブリ1号しろーちゃん	1人プレイ ノーマル設定
GPライダー（ATベストラップ）	DP 105 45"90	ゴキブリレーシング（GRT)会長 (も)	1人プレイ ノーマル設定
MJ-12（1人プレイ）	768,600	マサユ教 教祖雅之を信じよう LAN	ALL ノーマル設定
バウンドフォーバウンド（スピード型）	92,397,000	青木君振込まれたなら連絡!!!!!!	4人目13:20 ノーマル設定
ファイナルラップ2（USA）	2'18"43	きのぴい	1人プレイ ノーマル設定
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'26"98	T,Yoko	1人プレイ ノーマル設定
琉球	274,060	おしやまです!!（仮名）	13面 イージー設定
スーパーフォーミュラ（レバー）	5'36"397	TAU	チャンピオンシップノーマル
ファイナルファイト（ガイ）	3,207,550	NAL	ALL エブリー設定

プレイシティキャロット室蘭 北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	707,060	ノーミスまではまだとーいいのあっちゃん	ALL,残2 ノーマル
スカイスマッシャー（1P・(連)付き）	1,685,980	まだまだいきたいのあっちゃん	2-3 ノーマル
バンクショット（2P）	130	AVG-B•B（ミーハー男）	ALL ノーマル
シスコヒート	479,170		ALL 12'12"4
ギャルズパニック	1,029,400	(C,T)²ゆきりん	ALL ノーマル
USネイビー（(連)付き）	2,313,770	(C,T)²ゆっきー	ALL F-18使用
マジックソード	4,544,711	RPG 夕紀&ミユ	1コイン,ALL, ノーマル
スーパーモナコGP	DP=4,804	ナイジェルマンセン	7Sクリア 1-1-1
U.A.G（2P）	1,493,800	学さんとメロー君	2P,ALL ノーマル

プレイランドチャンプ 青森
青森県五所川原市大町35 ☎0173-35-7454

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	210,910	T.S	1C ノーマル
ドラゴンセイバー（1P）	792,110	NEW TYPE	1C イージー
ピストル大名の冒険（旧Ver）	161,000	ルパンIV世	1C•3-2 イージー
USネイビー（1P•FA-18）	2,003,510	M•K	1C•ALL ノーマル
マジックソード（1P）	12,485,104	STM	1C•ALL イージー
ムーンウォーカー（1P）	230,140	STM	1C•5-2 イージー
バンクショット（1P）	102	♡♡今夜こそ抜かずの16連発だぜ!♡	1C•ALL アブノーマル
バンクショット（1P）	98	♡♡おっとアブないちびま○こ!!♡♡	1C•ALL ノーマル
ニモ（広告の欄・第1部）	たぶんこの号が出る頃には	入荷を難なく果たしていることでしょう	期待が大きい作品ですね!
剣豪（広告の欄・第2部）	そのうち入荷するでしょう	と思っている私達スタッフ&常連はバカ	でしょうか?

ゲームタウン 福島
福島県福島市万世町1-26 ☎0245-21-5396

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンセイバー（1P・連付）	2,161,120	MML-YOU(天)!	ノーマル,ハート×9,ALL
☆バンクショット（1P）	138	超ラッキー男! NOK(弟)と佐藤さん	ノーマル ALL
マジックソード（1P）	11,391,174	やっとクリアー AGE	ノーマル ALL
ファイナルファイト（1P・連付）	3,434,080	NOK(弟)	ALL コーディ
スーパーパン（ツアーモード）	3,368,940	AGE	ノーマル 3-31
スーパーパン（パニックモード）	1,718,800	穴ウメスコア P!(瓊)(璃)(愁)	L-48 先月のまんま
ダブルドラゴン3（リー兄弟）	最終面	NOK(弟)	ノーマル ババアで死亡
ファイナルファイト（1P）	3,148,850	ガイ初クリア MML-YOU(天)!	ALL ガイ
アウトゾーン（穴ウメスコア部門）	9,999,999	MML-YOU(天)!	678%にて達成

コミュティスペースNTK2店合同 北海道
北海道恵庭市本町113番地 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	244,200	T☆SIGE	ノーマル 7面
サンダーフォースAC	2,310,120	KAN	ノーマル ALL
バンクショット	118	K,I	ノーマル ALL
GPライダー（マニュアル）	44"89	JAF-MYM	105pts ALL
GPライダー（オートマ）	45"94	TZK-T,T	105pts ALL
バウンドフォーバウンド	206,241,000	JAF-Y,O	ハードパンチャー 6人目
MJ-12	773,620	NOBU	ノーマル ALL
ジョイジョキッド	140,000	C,S（TOM）	ノーマル 4-9
パイプドリーム（1P）	3,939,540	(た) 印 良 品 (舗)（拓ちゃん）	Aコース ALL
スペースガン	888,170	RVF/MIO	ノーマル ALL

秋田キャロットハウス 秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,513,580	JORI	ALL
ファイナルラップ2（イタリア）	2'19"10	鶴八田 谷地田☆ルナ	(鶴)パワー使用
バンクショット	114	CYC-CAT	ALL
コラムス（イージー）	26,588,491	ジェエリーまつもと	L,285 J=9999
MJ-12	809,410	NHK	ALL
リーグボウリング（スコアゲーム）	237	鶴八田 谷地田☆パティ	(鶴)パワー使用
USネイビー	2,309,080	MOO	ALL ホーネット
ジョイジョイキッド	6-10	にせ新田某	1面約1時間45分
秋田キャロットハウス（含む大館）	だれか狂った秋田を止めろ	すでにドロ沼だめだよ〜ん	すでにOTL やっぱり死亡
あばれん坊天狗（×○ダック）	渋谷○ 先生が8点!	音楽は中○さんか?	謎は深まるばかり

プレイシティキャロット筑波学園店 茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,504,090	地獄龍特攻隊長 大倉まさお[ス]	ノーマル3機 ALL
USネイビー（1P）	2,490,120	KSGな人(魔)	ノーマル連付 ALL, F-18
マジックソード（1P）	13,745,376	のっぽさん(村)	ノーマル ALL
MJ-12（1P）	816,630	HELL DRAGON[ス]	イージー ライフ3ALL
バンクショット（1P）	112	すっとこどっこい OAC	ノーマル ALL
倉庫番デラックス	46,768,030	通りすがりの倉庫人	ノーマル ALL
ダブルドラゴン3（1P）	全面クリア	TMNT（略）チョプ OAC	イージー ALL
スカイスマッシャー（1P）	3,223,550	背が低い人	ノーマル3機 3周目
ギャルズパニック（1P）	823,800	ブルーター	ノーマル3機 ALL
サイバーリップ（1P）	386,600	KOMEGUNY(魔)（カールスモーキー）	ノーマル ALL

ゲームプラザヴィクトリア 北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,305,710	ATSUSHI	ALL 連付 残×11
ドラゴンセイバー（1P）	1,543,450	ATSUSHI	ALL 連付 残×5
スーパーパン（ツアーモード）	7,281,890	そうかだいこーん	ALL 残2
バンクショット（1P）	108	DAD	ALL
ニモ	1,674,400	ATSUSHI	ALL
USネイビー（F/A-18）	2,513,900	HU-DOGE-SCI	ALL パーフェクト×8
MJ-12	941,330	ATSUSHI	ALL
マジックソード	12,494,556	HU-DOGE-SCI	ALL
ギャルズパニック	967,300	F.Dumplings	ALL
スーパーパン（パニックモード）	1,581,850	パルサーGTIRがほしい! [つ]	ALL（LV99クリア）

プレイランドファンタジー 宮城
宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 ☎022-261-6911

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,525,040	NML-YOU(天)!	ALL
サンダーフォースAC	2,357,530	SPR-Y,U(天)(柳)	ALL 残×11
スカイスマッシャー	3,055,100	RYOSHI-SAKI(天)	3-5 ノーマル設定
ニモ（1P）	1,446,500	SPR-Y,U(天)(柳)	ALL 残×0
ピットファイター（1P）	154,790	怒羅権-RYU(ジ)	タイ使用 6人目
マジックソード（1P）	11,177,532	大男より安いゾンビーズ	ALL ノーマル設定
G-ロック（初級）	1'58"8	V-MAX(B)-PLE(て)	ALL

プレイシティキャロット宇都宮店 栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,329,860	香津美・リキュール REM,OAC	1コイン ALL
バンクショット	118	香津を・リクルート 熊度 L,OAC	ALL
スカイスマッシャー	3,376,900	CHOKU	1コイン 4周目1面
MJ-12	714,160	RT,Wing,STAR	1コイン ALL
スーパーバーガータイム	540,900	普通ハンバーガーにスイカ はさむか?	4-4

プレイシティキャロット琴似店 北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P・ノーマル）	1,523,500	NGM-師匠の友達のごう	ALL 残×6
シスコヒート	471,170	BREM-BOK	12'20"4
バンクショット（1P）	104	私	ALL
スカイスマッシャー（1P）	2,573,530	NGM-師匠の友達	3周目
USネイビー（1P・(連)）	2,462,690	HU-DOGF-SCI	ALL FA-18使用
倉庫番デラックス	53,652,730	BOK♥	ALL 永パ未使用
ピットファイター（穴埋め・3P可!）	よくやった	何か壊れたみたい。何ていうの,あれ。	TV壊れた。（25型）
ギャルズパニック（これも穴埋め）	はやく来て♥	とりあえずおめでとう	デューダ（死語）はいいぞ
ファンタジーゾーン（ねた切れ）	17,313,900	NGM-師匠の友達のLEE	R33
パックマン（復活告知）	なつかしい	ごめん。やめようと思う。ごめんなさい	ライフはァァ世界一ィィィ

プレイシティキャロット宮城野原店 宮城
宮城県仙台市宮城野区五輪1-10-17 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バンクショット（1P）	132	URD	ノーマル 2分設定
ドラゴンセイバー（1P）	250,520	A	AREA7 ノーマル
ジョイジョイキッド	90,500	URD	3-10 L3設定
リーグボウリング（スコアゲーム）	226	SAA	L3設定
ダブルドラゴンIII（1P）		みなさまの参加	
ファイナルファイト（1P）		心よりおまちして	
1941（1P）		おります。	
ファイナルラップ2（イタリア）		低スコアでも大丈夫	
ファイナルラップ2（ジャパン）		ですので,	
ファイナルラップ2（USA）		みんなヨロシクね!	

ハイテクセガ高崎店 群馬
群馬県高崎市中紺屋10 ☎0273-25-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レザーゴースト（ノーマル設定）	4,482,200	ESSAY GRF-寿帝侯	ALL (パ)×4（1P）
MJ-12（ノーマル・3機設定）	1,155,460	ESSAY(秘)新命明	ALL 残×2超ヘタ
サンダーフォースAC（(連)・ノーマル3機設定）	2,378,390	ESSAY GRF-てちゃく	ALL ノーミス
バンクショット（ノーマル設定）	122	柊BUG	ALL お遊び?
★G-ロック（初級・ノーマル設定）	1'33"0	ESSAY(秘)新命明	ALL 超ヘタ
T.M.N.T（ノーマル・2人設定）	922	CSD-DAR	ALL ドナテルロ
ドラゴンセイバー（(連)・ノーマル3機設定）	932,020	STC-KUN	ALL 残×2
★ラインオブファイヤー（ノーマル設定）	9,707,840	ESSAY(秘)新命明	ALL (パ)×5超ヘタ
ファイナルファイト（(連)・ノーマル3人設定）	3,331,100	KAZ-H	中学生 クリア者他1名
USネイビー（(連)・ノーマル設定）	2,364,530	SaSa	中学生 ALL（F-18）

チャレハイ通信

★PC小樽(北海道)

●最新ゲームがたくさん入りました。みなさん，全国を目ざして，おおいに挑戦してください。

★PC室蘭(北海道)

●先月の10〜14日までの5日間の店内改装も終わり，店名もキャロットハウスからプレイシティキャロット室蘭店に変わりました。これからもよろしくお願いします。**店長Bより**

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●ドラゴンセイバーは，空中，地上両方に連射がついているとドラスピの曲になりづらいので，連射もほしいが，ドラスピの曲も聞きたいという人のために，専用ボタンを設置しました。

★PC琴似(北海道)

●何とあのパックマンが入荷。ジャンプもしないし，巨大化もしないがおもしろいものは，おもしろい。ファンタジーゾーンは，連射つき。ゴールデンアックスも復活しました。ニュースウィートランドには，ナムコ・キャラクター・ハンカチ，ちびまる子ちゃんハンカチ

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	823,900	K.S	3-3設定 ノーマル・全
バンクショット	68	C.S	
MJ-12	851,110	CRS-ZAP	ALL
倉庫番デラックス	6,607,660	UED	4-D
ピットファイター	1,976,880	B・J	ALL
サイバーリップ	118,600	KOH	
USネイビー	1,970,650	KAZ	
パイプドリーム	439,870	DAI	A-10
トライゴン（1P）	653,930	YOS	8面
ジョイジョイキッド	95,300	TEL	

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,530,310	AEX-寒空寒男	ALL 残6
MJ-12（1P）	910,470	CRS-ZAP	ALL,牛1匹大当り!!
バンクショット（1P）	126	チョコマックスなん	ALL「甘さたっぷり」
バウンドフォーバウンド	303,221,000	AEX-RYU	Champ K.O.負け
パイプドリーム（Bコース・1P）	3,547,540	みさとん	B-1スタート・全理×8
スーパーパン（ツアーモード）	6,760,650	たろー	ALL
スーパーパン（パニックモード）	1,643,300	なんだかな・なんやーねん	LV31 甘さたっぷり
ギャルズパニック（1P）	620,000	PON	ALL石塚さん見てますか
マジックソード	13,280,952	菅谷敏夫	F50クリア Zボタン使用
スーパーバーガータイム（1P）	711,900	S-OEC	5-3

ゲームランドスバル　千葉
千葉県館山市北条1882-10　☎0470-22-1900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,337,120	by JAX	ALL
MJ-12	759,110	物違F・F	ALL
ドラゴンセイバー	601,650	YOCHAN	ALL
ギャルズパニック	421,800	KANECOがこんなものを?	ALL
ファイナルファイト	1,512,880	小宮君に乾杯D-R HIRYU	5面
マジックソード	12,223,466	Ref	ALL
バンクショット	106	J (S) W	ALL
T.M.N.T	513	もうやらな!? D-R HIRYU	4-1
パロディウスだ!（3番）	1,284,800	G-STAGE JUN	2-1
チキチキボーイズ	2,028,700	ANP 強し!! D-RDSYCHE	ALL

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	223,670	RUN	
ニモ	1,215,900	室	
ギャルズパニック	490,100	TORA	
スカイスマッシャー	1,958,890	夜光命	
バンクショット	78	下手	
コラムス	19,026	F	
ビーストバスターズ	2,414,810	ギル	
ボナンザブラザーズ	999,999	YOCHAN	
USネイビー	2,232,130	はらお	
ピストル大名の冒険	588,200	室	

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニモ（1P）	3,029,900	EXCEL-RVS-GUN	ノーマル,ALL,残0
サンダーフォースAC	2,349,710	TYRANT-ひむ (女)(独)(金)(東)(家)(単)	ノーマル ALL
ドラゴンセイバー（1P）	1,744,510	KSGな人	ノーマル ALL
スーパーフォーミュラ	5'27"639	OZZY	ノーマル セナ使用
ダイナマイトデューク	1,680,370	TYRANT-EXE (女)(独)(金)(東)(家)(単)	ノーマル ALL※連射
★キャメルトライ（ビギナー・タイム）	0'46"4	TYRANT-キャメ研-MAC(夫)	ノーマル 黒玉 ALL
★キャメルトライ（エキスパート・タイム）	0'43"8	TYRANT-キャメ研-MAC(夫)	ノーマル 黒玉 ALL
★キャメルトライ（スペシャル・タイム）	1'01"3	TYRANT-キャメ研-R.K.	ノーマル 黒玉 ALL
★キャメルトライ（ビギナー・スコア）	1,117,490	TYRANT-キャメ研-MAC(夫)	ノーマル 黒玉 ALL
MJ-12（1P）	申請受付中	893-4040 893-4040	ノーマル

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-3452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	915,450	MFC-軍曹(天)	残6 ALL ライフ有
USネイビー（万引きなしVer）	2,493,590	万引き別集計希望! あべあきんが23号	ホーネット あと1万
雷電（2P側）	7,728,120	日吉の店員さんこと AKA	3-4 1up×1
バンクショット（1P）	116	L.P.チキンドン	ALL ノーマル設定

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-3887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,536,240	とまとくん	ALL 残6
ニモ	2,263,200	火星団 らじあめ	ALL
サンダーフォースAC	2,366,880	M.J.S YAO	ALL
バンクショット	104	M.J.S YAO	ALL
MJ-12	927,080	M.J.S YAO	ALL 残2
バウンドフォーバウンド	374,272,000	M.J.S 火星団 一河	ALL,スピードボクサー
倉庫番デラックス	53,606,150	とまとくん	ALLBEST 永パなし
スーパーパン（パニックモード）	1,068,200	火星団 らじあめ	ALL
パロディウスだ!（3番）	1,087,200	CRS-ZAP	2-3
宇宙戦艦ゴモラ	477,400	太陽三井協和埼玉	R-8

プレイシティキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,732,520	MFC-軍曹(天)(父)(秘) これは本人	1ミス 2UP
☆コラムスII	99,999+α	MFC-軍曹(天)(父)(秘) 実はVAP君	17面 J=2197
バンクショット	132	BON君	
ファイナルラップ（USA・2P）	2'06"06	SDI-NMC&EXP	当店のFL2は新品に交換
ファイナルラップ（イタリア・2P）	2'08"31	SDI-NMC&EXP	さえてピカピカです
ファイナルファイト（ハガー）	4,282,050	MFC-軍曹(天)(父)(秘) 実はVAP君	ALL
★スーパーパン（パニックモード）	2,367,000	MFC-軍曹(天)(父)(秘) これもVAP君	ALL
スーパーパン（ツアーモード）	8,756,880	MFC-軍曹(天)(父)(秘) なぜかVAP君	ALL 残9
MJ-12	804,740	けいちゃん(秘)	ALL
スカイスマッシャー	3,824,960	MFC-軍曹(天)(父)(秘) 受験生のVAP君	4周目

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,384,010	EGC-(秘)POW あ〜んど TER	※全機種ノーマル。
バンクショット（1P）	136	超発狂「ダッセー!」EGC-(神)STR	只今の音量62ホン?
スカイスマッシャー（1P）	3,597,300	黄昏のスカスマ(研) JAG-WOP	4-2 見えん!
ドラゴンセイバー（1P）	1,528,360	緊急事態発生!カベラよマークIIを追え	車間距離はモチ10センチ
★リーグボウリング	289	スーパーカブ(研) EGC-(元)MKZ	あと11てん くるひい〜
スーパーパン（ツアー・1P）	9,093,930	マジカルちかちゃん 編集長・・?VAP	マジちか見たことねーよ!
☆コラムスII（点数部門）	99,999+α	TOCの某有名人なんて相手にならない	17めん J=2172
GPライダー（オートマ）	45"21	EGC-(元)MKZ 集♥計♡♥お願い♡	105pts AT集計希望
★GPライダー（マニュアル）	44"77	オートレース(研) マーキスOYA-G	105pts ATお願い♡
★スノーブラザーズ（1P）	6,645,110	田村英理子にティッシュ使用! H.S	カルピス飲みたい方どーぞ

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-3427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（ノーマル）	1,319,610	ぐ!	クリア,残5
マジックソード	7,977,873	DDD-mkIIだ!!	47かい
倉庫番デラックス	500,380	つっちゃん	2-G
ヴォルフィード	8,058,860	つっちゃん	
ミズバグ大冒険	60,190	Fin-YY	
T.M.N.T	564	信玄十七代目	
ファイナルファイト	4,296,100	信玄十七代目	ALL ガイ連射なし
ムスタング	21,800	金田至弘	

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-3424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴォルフィード（完全ノーマル・3機）	9,999,999	俺がRin-Russell (?)だぜイ!	ALL,超ウレしい!○
ドラゴンセイバー（完全ノーマル・3機）	2,140,950	KSGな人（月の小遣い8万円）	ALL (?) ノーミス。
スカイスマッシャー（完全ノーマル・3機）	3,880,950	来月☆。(予定)(でもノーミスは辛い)	4周目 超クソゲー(?)
ファイナルラップ2（1P・USA）	2'16"78	KSGな人（14歳中学2年生）	ノーマル,ゴール。
ファイナルラップ2（1P・モナコ）	2'28"73	YYK（26歳）(大学6年生)	ノーマル,・ゴール。
倉庫番デラックス（完全ノーマル）	34,994,690	AUA³（23歳）(5浪中)	1クレ55面 ALL。
バウンドフォーバウンド（1P）	505,316,000	ブレンビ〜てっちゃん(主)俺は…ティー!	6人目。負けたよーーー!
リーグボウリング（ノーマル設定・1P）	279・840・2800	まつおにやん（来月カナダに帰国予定）	スコア,90 フラッシュ順。
サイバーリップ（ノーマル設定・1P）	423,900	早大政経学部在籍 KOMEGUNY	1クレALL 超クソゲー。
ファイナルファイト（1P・コーディ）	3,157,450	まつおにやん・外人(ニモに似てる)	1クレALL ノーマル (?)

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15 駅前中央ビル1F　☎03-3309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバーガータイム	769,200	ハンバーグ280g (MC.)	ALL 1P
バンクショット（1P）	120	ABY'S-(も)-NORI	ALL ノーマル設定
ドラゴンセイバー（1P）	1,731,720		ALL ノーマル設定
ピットファイター（1P）	848,190	けいけいBOY	11面 ノーマル設定
USネイビー（1P）	2,379,270	リバック職人II(?)	ALL A6 ノーマル設定
スカイスマッシャー（1P）	1,837,110	アタッカーYOU!!	2周目 ノーマル設定

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,304,890	軟徒 悠	ノーミス ALL
スカイスマッシャー	3,063,810	MPS-まいん	
ドラゴンセイバー	1,955,910	V-MAX(B)-PLE(て)	ノーミス残8 ALL♡6
MJ-12	1,056,640	O'NS	ALL
スーパーパン（ツアー・2P）	8,778,370	O'NS&NODA	ALL
ジョイジョイキッド	398,400	NODA	裏3-9
マジックソード	13,751,561	犬島バター	ALL
バンクショット	126	V-MAX(B) PLE(て)	
パイプドリーム（1P・Cコース）	1,942,860	ATM-FX∞(べ)(テ)	13面 もうない

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	2,121,460	MAR-CAT	ALL (?)
★スカイスマッシャー（(?)付・1P）	10,000,000+α	橋の下から脱出!! 星白金-HIR(?)	10-4 ノーミス (?)消
★ニモ	3,115,600	完結編絶賛上映中シルベスターたかーし	ALL (?) 将軍時計使用
マジックソード	15,261,453	その還でドラセイやる男FREEZIN'	ALL ゼニテイン有
バンクショット	126	この号が出るころにVAP君の運命が決	ALL
スーパーパン（ツアーモード）	8,829,330	まるか? 俺と同じ運命さ。足ひっぱっ	ALL
スーパーパン（パニックモード）	1,495,450	てやる。マツ!おめーもだ。(HIR)	ALL
ナイトストライカー（Pゾーン）	89,973,300	OPT-WAT(け)(抹茶に迫る影宅屋)	P,B×6
パワードリフト（Dコース）	6'42"86	カップラ宅配便 OUT君	ヒノーズの命綱 三日で空

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バウンドフォーバウンド	784,120	マーフィーズゴースト	ツアー ノーマル
ニモ（1P）	1,227,500	メジロライアン	ALL,残機Bはなしノーマル
ギャルズパニック（1P）	1,023,000	クリゲー	ALL ノーマル
バンクショット（1P）	112	カーズ	ALL ノーマル
スカイスマッシャー（1P）	3,274,410	MPS-まいん	3周ラスト ノーマル
スーパーパン（ツアーモード）	4,495,700	泉川"舞蝶"純一	R3-39 ノーマル
ドラゴンセイバー（1P）	1,721,290	PC烏山の人	ALL ノーマル
USネイビー（1P）	9,002,960	BOM	記載なし ノーマル
雷電（1P）	8,324,190	みさと	3-2 ノーマル
パイプドリーム（1P）	20,035,820	LSZ"深大寺"CTS	A-16 ノーマル

が入っています。by 日本一の借金男さどる(店)

★秋田CH(秋田)

●にんじんアタックVol.30在庫少量です（通販は無しです)。

★PC宮城(宮城)

●もっともっとみなさんハイスコアをだしてチャレハイ作りに参加してください。店員(K)

★ハイテクノーベル神保町(東京)

●今回よりJ/Lタローと合同集計になりましたのでよろしくお願いします。

★荏原ゲームコーナー(東京)

●このたび，えばせんの常連で，街角テレビ11：00のカラオケ団体戦に出場することになりました。そこで歌に自信のある助っ人を募集中です。H.Sまでよろしく。

★PC経堂(東京)

●ウイニングラン鈴鹿GP，3台あります。みなさんよろしく！

★PC駒沢(東京)

●当店は，2月に改装予定です。新しく生まれ変わる駒沢店に御期待ください。

てつおさん＋米米ニモやん＋遊佐未森店長

★花小金井CH(東京)

●再び，ファイナルラップ2が8シートにな

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（ノーマル・(連)無）	「これ150万はいくよ」	POCHI談	じゃ,いってみろよ!!
パンクショット（1P）	136	貴夫ん	ALL
スペースガン（1P）	590,470	メビウス・ステーション代表胸崎あきら	5面　もうすぐ某番組が終
スカイスマッシャー（ノーマル(連)無）	1,579,040	アイドル伝説レスカ!（笑）胸崎あきら	2周目2面　わってしまう
サンダーフォースAC（ノーマル・(連)無）	2,320,720	り○ちゃんは,かないみか!胸崎あきら	ノーミスオール　しくしく
コラムスII（イージー・フラッシュ）	88,546	上記の意味が知りたい人,貴夫くん。	17面で終了　J=2341
ギャルズパニック（1P）	435,200	MAT SFLだれか売って下さい。	ALL（全100%）
スペースガン（2P同時）	1,430,070	DAN&ZED（トータルスコア）	1コインALL
ドラゴンスピリット		大谷君ナ○コ入社おめでとう	花小キャロット一同爆笑
グラディウスIII			

プレジャーキャッスル&YOU 2　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ビットファイター（1P）	1,885,120	和幸新宿組組長!! SSC-MYR	1C,ALL,TY ノーマル設定
★サンダーフォースAC	2,386,150	和幸新宿組組員!! D.P	ALL,残11(連) ノーマル設定
★MJ-12	1,186,230	町田幹㊙オーナー!! EXL-AFC-T'	ALL,残0,(連) ノーマル設定
☆コラムスII（点数集計）	99,999+α	G.M.C.やちょ	S.5,J=3,397 ノーマル設定
サプライズアタック	1,311,660	腰痛の為連敗中EXL-RVS-GUN	ALL,残1 ノーマル設定
★デンジャラスシード	4,230,000	9時半命!!EXL-RVS-POKEN	ALL,(連) ノーマル設定
★キャメルトライ（エキスパートスコア）	9,489,460	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ALL,ドクター ノーマル設定
キャメルトライ（エキスパートタイム）	0'47"4	㊗セリカ購入!!別名町田の足?FER夫	ALL,黒玉 ノーマル設定
スカイスマッシャー	4,381,810	姪命!!将来保父さんJAG-IJO-Ⓦ	4-L,ボス(連) ノーマル設定
キャッスルオブドラゴン	3,729,590	ハマ夫君EXL-CYRTIS-CBY	ALL,残0 ノーマル設定

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,346,530	LP-'C'	ALL,残11 (連)付き
ドラゴンセイバー（1P）	1,512,210	ニセ田中様ELF	ALL,残5 (連)付き
★スーパーパン（1P・ツアー）	9,443,450	和幸新宿組 YAMATO	ALL,残10 ノーマル
シスコヒート（大型車使用）	12'19"9	MSO-10-LIE	ALL 471,670
MJ-12（1P）	896,290	CRS-ZAP	ALL 2P同時仕様
パウンドフォーパウンド	472,751,000	MSO-10-LIE	ALL ノーマル
パイプドリーム（1P・Aコース）	3,092,920	HAL	ALL L1スタート
パイプドリーム（1P・Bコース）	3,140,530	OGA-KUN	ALL L0スタート
パイプドリーム（1P・Cコース）	5,032,260	LOG	ALL L1スタート
ファイナルファイト（1P・ハガー）	4,090,650	ⒺSSC-VAP	ALL ノーマル

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,920,440	BMC-VAX	ノーマル(連)付 残7+1
パウンドフォーパウンド	207,549,000	次は仲田先輩と麻美?　胸崎あきら	6人目,ハードパンチャー
パンクショット	124	Vamp 命 庄司	ALL
トライゴン	2,195,460	アイドル天使おっかけ隊ZER-K,M	全2周クリア 連射付
パイプドリーム（Aコース）	3,954,590	パイプ㊙消化班[た]	ALL
パイプドリーム（Bコース）	3,610,390	パイプ㊙救急班 Wendy	ALL
パイプドリーム（Cコース）	5,022,570	パイプ㊙治水班 びいにょ	ALL
ファイナルファイト	4,256,480	後藤光太郎(GOT)	ALL ガイ　連射付
ジョイジョイキッド	142,200	Wendy	5-1
宇宙戦艦ゴモラ	340,200	猫子ちゃん	5面

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-3362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,523,200	日吉の店員さんこと AKA	ALL 残機×6
サンダーフォースAC	2,378,420	始業式使用CRS-ROD	ALL 残機×11
ビットファイター（1P）	123,380	あ,ひるいなき くわえるしゃっちょ	6面
ジョイジョイキッド	6-9	HID-永井	ノーマル設定
パイプドリーム（Aコース）	2,712,040	玉砕おぢさん（[た]）	1-16 ノーマル設定
忍者コンバット（1P）	20,263	利毛員	ALL
ファイナルラップ（イタリア）	2'18"68	JUN,N	1Pプレイ
ファイナルラップ（ジャパン）	2'26"50	JUN,N	1Pプレイ
ファイナルラップ（モナコ）	2'26"35	GEO	1Pプレイ
倉庫番デラックス	46,498,130		ALL

プレイシティキャロット早稲田　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,960,050	ゲン	ALLクリア 残7
ジョイジョイキッド（2P）	275,700	SID & HID 明正コンビ	6-10
パイプドリーム（Aコース）	3,937,910	パイプ㊙消火班[た]	ALLクリア FAS×10
パイプドリーム（Bコース）	3,549,460	MR.CAB	ALLクリア
パイプドリーム（Cコース）	4,959,480	MR.CAB	ALLクリア
雷電（1P）	7,567,630	日吉の店員さんこと AKA	3-2 1up×1

ゲームセンターIC砧店&千歳船橋店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC（ノーマル(連)）	2,306,890	YAMATO	ALL ノーミス (船)
スカイスマッシャー（ノーマル(連)）	2,700,480	遊佐派Ⓟ	3周目3面 (船)
ジョイジョイキッド（1P・ノーマル）	264,100	JOY ㊙ INFINITE-GTI	6-9 (船)
パンクショット（イージー3分）	160	YBB	ALL (船)
ドラゴンセイバー（3匹ライフ2(連)）	250,360	にせドラゴンスピリット	9面 ノーマル (船)
USネイビー（イージー(連)）	2,311,390	遊佐派Ⓟ	ALL F/A18(砧)
マジックソード	12,753,682	MARCHEN-RT	ALL イージー (船)
トライゴン（ノーマル(連)）	1,535,740	MOR	2周目8面 (砧)
テラクレスタ（すでに黒い部門）	10,000,000+α	INFINITE-日向陽	64周目エリア13で達成(砧)
鮫!鮫!鮫!（ノーマル(連)）	5,626,500	遊佐派Ⓟ	20-02 (砧)

ゲームセンターUFO　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,532,820	D・ELF	ALL,(連) 3機死亡
サンダーフォースAC	2,375,990	URX-SKG（○○○な人♥）	ALL,(連) ノーミス!
スーパーバーガータイム	606,300	URX-BT,	1C,5-2 (連)
スカイスマッシャー	2,904,940	URX-SUM	1C,3-4 (連)
ニモ	1,579,800	URX-BT,	ALL,残0 (連),弥七×2
パンクショット	128PTS	MAX	ALL ノーマル
パイプドリーム（2P・Cコース）	9,470,910	ARI様 & まみしゃーんⒺ	ALL ノーマル
スーパーパン（ツアーモード）	2,852,790	総　帥	1C,3-32 ノーマル
オーライル	8,329,950	RAM	1C,ALL (連)
USクラシック（リバイバル）	-16	FGK-乱丸	ALL,インストは……♡

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	140,160	㊔高橋	4面 イージー設定
パウンドフォーパウンド（1P）	208,449,750	ポヨヨン経塚	7面 ノーマル設定
宇宙戦艦ゴモラ（1P）	561,200	ASC	9面T=1408 イージー設定
倉庫番デラックス	7,337,260	RAG,T-TEM（カンペー使用）	36面 ノーマル設定
パンクショット（1P）	60	You吉くん	5面 ノーマル設定
ギャルズパニック（1P）	4,790,100	ゴリ造	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Aコース）	3,045,600	(帯)中村	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Bコース）	2,547,790	(帯)中村	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Cコース）	2,680,410	マスタ吉くん	ALL ノーマル設定
USネイビー（1P）	954,680	You吉くん	10面,F-18 イージー設定

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パンクショット	PTS=126	気分はまさにハイクリームよ!!かまし	ALL 工場出荷設定
ドラゴンセイバー（1P）	1,731,010	シルクのひもパン!	ALL,残×6 新ver
MJ-12（1P）	1,156,120	死ぬまでやれ! N.ARC-IZA	ALL,残×1 2PVer
★倉庫番デラックス	53,665,210	倉庫内を歩く奴! RAG,T-TEM	ALL永パ無 B.S×55
★サイバーリップ（1P・ノーマル）	438,000	只今家出中! N.ARC-IZA	ALL,残×0 トラブル×4
バルーンブラザーズ	4,301,370	安心していて死ぬ! RAG,T-TEM	L=1577 ノーマル設定
★ファイナルラップ2（イタリア）	2'17"90	ZAP氏のエサパワー使用!!!MCO	ALL 1P ノーマル設定
★ファイナルラップ2（アメリカ）	2'16"30	筐体（ハンドル）がライバルだ!MCO	ALL 1P ノーマル設定
ファイナルラップ2（モナコ）	2'27"56	明日に明るい未来! N.ARC-ZAP	ALL 1P ノーマル設定
マジックソード（1P）	13,256,093	今日はさえない うーん!! かまし	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（ニューバージョン）	1,518,010	ひーくん!	ALL 1ミス
スカイスマッシャー（(連)なし）	2,910,700	いぶし銀松田ペット（ニトロ使用）	3周目 ノーマル設定
倉庫番デラックス（面セレクト無し）	53,604,090	ひーくん!	ALL ※先月分
パイプドリーム（Cコース）	4,778,890	まどうし	ALL
USネイビー（F/A-18）	2,504,750	超モンゴルちゃん 俺はドマッキーだ!	ALL(連)なし ※先月分
マジックソード	12,489,398	ひーくん!	ALL ※先月分
パンクショット（1P）	90	ART	ALL ※㋐
ビットファイター（EASY）	1,802,390	森○○里人形 定価50万円+α	ALL ※㋐ これは買いだ
スーパーフォーミュラ（NA車使用）	DP=36	ウイリアムズ専属ドライバー →	名の無い店員さん燃え燃え
雷電（1P側・(連)なし）	5,400,720	児玉清ファンクラブ長岡支部会長?　㋐	2-8 そのとーり!

ゲームセンター101　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイスマッシャー	2,010,170	VAL-武者エクイテス②(恵)	2周目ラスト（101）
パウンドフォーパウンド	317,153,000	FGK-クリ丸	8人目（UFO）
ドラゴンセイバー	278,960	POC	9面（UFO）
スーパーバーガータイム	549,300	PICASSO	5-2（101）
スーパーパン（ツアーモード）	7,600,320	レッスル・フェスト IN東京ドーム	ALL（UFO）
スーパーパン（パニックモード）	1,604,400	FGK-91スターケードIN闘強導夢	ALL（UFO）
MJ-12	829,240	ぴかそ	ALL（101）
ジョイジョイキッド	274,500	PMW-OOO	ステージ6-8（101）
ギャルズパニック	448,800	VAL-クソゲー愛好家②	ALL,残2（101）
マジックソード	12,344,719	JRK-麻雀狂四郎	ALL（101）

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
MJ-12（2PVER）	965,460	AMP-CAN-SOH	ALL 1P
スカイスマッシャー	2,127,210	VAL-武者エクイテス・恵美②	2周目
パラメデス（ノーマルゲーム）	122,560	AMP…ぱ	まぐれ
USネイビー	2,288,720	VAL-武者コクイテス・恵美②	ALL (連)付き
マジックソード	12,088,022	AMP-なつみおじょーさま(賞)	ALL (必)付き
キャッスルオブドラゴン	687,600	VAL-REDVOV-BAR②	11面
ムーンウォーカー	278,960	ARRøW-ストリータ	ALL
G-ロック（初級）	1'14"4	AKKøW-てぬれ(ぽ)	ALL
G-ロック（中級）	3'31"7	F0K-MARY-GAP(め)	ALL

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	402,568,000	マンセル夫	ALL ノーマル
パウンドフォーパウンド（スピードボクサー）	284,592,500	J・AMANO	7人目 ノーマル
サンダーフォースAC	2,329,080	KRT-RIK	ALL ノーミス
ドラゴンセイバー	286,940	RESPLEND-PRA-REIⓇ	AREA9 ノーマル
倉庫番デラックス	9,547,460	(ま)ORC	R39 G×4,B×32
オーライル	5,261,840	木島屋雲雀"仙台に永住希望"豊(鉄)	ALL,残×4 2ミス!!
コラムス	11,578,921	巨泉の使える英語	J7592 L226
大工の源さん	235,000	愛知学泉大学生	2周目3面 ノーマル
ピストル大名の冒険	126,000	Charley Topson	ノーマル
上海II	1,114	闘魂三銃士MK-II	R8 ノーマル

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,353,820	KRT-RIK	ALL,連付 ノーミス
ドラゴンセイバー	1,136,520	すさまG-ARIES(よ)	ALL,連付 ノーマル
スーパーパン（ツアー）	4,994,900	O"	40面 ノーマル
パウンドフォーパウンド	290,734,000	GOR-NZM	8人目 ハードP使用
パンクショット	106	やるヒマがねー	ALL ノーマル
★スーパーバーガータイム	844,400	府和高志ぺぺぺ	ALL 残コック×1
スカイスマッシャー	2,441,480	すさまG-ARIES(よ)	3周目 連射付
MJ-12	1,027,230	府和高志ぺぺぺ	ALL ノーマル
マジックソード	13,099,842	GOR-NZM	ALL ノーマル
★ファイナルファイト（ガイ）	4,587,120	FGK-VIRGO	ALL,連付 限界は480万

りました。ランク・イージーで6周の激アマ設定だあ。8人プレイのUSAは，ほとんど競馬のノリだぞっ！

★PC巣鴨(東京)

●先月のスーパーパンの記録は，ALLのものでした。VAP君ごめんなさん。連射復活オールド・ゲームも復活！今年の巣鴨は，超熱いぞ。

by 超燃えの世捨て人(酒)(眠)(店)

★PC高田馬場(東京)

●ウイニングランをやるなら高田馬場だ！ 6台通信で超熱。メンバーがそろうと26秒台の予選争いは，なかなかのものだぞ！　ぜひ自信のある人は，当店まで。さらにF.L2も6台設置。F1のビデオ上映もやっているぞ。

★ゲームセンターIC砧&千歳船橋(東京)

●ターボ，ゼニデイン等の連射ボタン完備しております。その他の要望は，スタッフまたは,「お客様用ノート」にどうぞ。

★ゲームセンターUFO(神奈川)

●ライフフォースがやりたい人は，町田店にお越しください！　お待ちしています。

★ゲームセンターコパIII(神奈川)

●受験生のみなさん，試験のあとは，当店で

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	144,850	春日　翔飛	5面
ファイナルファイト（ガイ）	2,229,760	熊健こと K.K.K	6面
ファイナルファイト（コーディ）	2,796,220	K.K.K	6面 ベルガーにて死す
マジックソード	153,831	春日　翔飛	22階 パートナーはシーフ
トライゴン	2,645,900	FNL-KWAO	1コイン ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−8	…………	1コイン ALL
コラムスII	28,829	ミスターショーゴ	ステージ7 J-646
アウトゾーン（1P）	5,439,130	FNL-KWAO	346%
アウトゾーン（1P）	3,180,000+α	ゲームおたくじゃねーよ　SHS-GAL	3周目1面 バカみたい

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	8,053,267	トツポ	
ドラゴンセイバー	241,600	モリヤー	
サンダーフォース	2,184,450	善キャロ5人衆	ALL1コイン 1ミス
パンクショット	80	マコチャン	
ダブルドラゴン	エジプト	ヤス	
宇宙戦艦ゴモラ	1,130,560	かぶとむし	
ギャルズパニック	78,000	ポマドール	
ミズバグ大冒険	60,120	SOS君	
ピストル大名の冒険	100,120	信玄君	
ハテナ？の大冒険	116,000	PCL&ネコ	

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	9,897,904	IMO	50階死亡 リザードマン
パイプドリーム（Aコース）	2,943,640	C&P-CHU,Q	イージー 3チャンス
ドラゴンセイバー	1,721,590	KEI	ALL,1ミス 残×6
ダブルドラゴン3	エジプト	YAS	1コイン ノーマル
ニモ	1,127,900	ぼちゃ ちっとは復活か?	ALL ノーマル
バウンドフォーバウンド	88,419,000	てるぴー	4人目 ノーマル
サンダーフォースAC	2,274,580	YAS	ALL ノーミス
パンクショット	126	RENAULT	ALL ノーマル
雷電（青）	7,830,150	C&P 長田	3-5
ビーストバスターズ	6,437,980	自転車で150km 矢部のポッポ君	ALL イージー

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,932,560	100ドルの男 えむてい♡	ALL 残8
パンクショット（1P）	100	NARC-U18- ALEPH俺様だ	ALL ノーマル設定
ニモ（1P）	1,352,900	NARC-U06- TMN・RAY	ALL ノーマル設定
スカイスマッシャー	3,464,620	NARC-U11- 相原　愛♡	4-2 ノーマル設定
サンダーフォースAC	2,356,320	ネコ娘求む!! とらぶるめーかー	ALL 残11
コラムスII	ROUND10	NARC-U01- Crypt.AI	J-897
マジックソード	9,888,868	NARC-U16- BUB TABBY	ALL (失)パワー使用
ファイナルファイト（1P）	3,837,070	ソープの男 えむてい♡	ALL こーでい
倉庫番デラックス	5,819,250	レバード大破!! Tin-MID	永パ未使用 4-B
デンジャラスシード	3,793,350	(変)パワー使用 SAT	ALL

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パンクショット	160	HMX-松本	ALL イージー設定
トライゴン	1,310,030	HMX-松本	2-5
ドラゴンセイバー	121,320	F氏	ALL
マジックソード	7,969,028	DRA	ALL
雷電	3,615,390	EPT-ラッキースター H,S	2-3
ブロクシード	608,844	A,K	ライン200 L-56
スーパーバレーボール	74,800	TAK	ALL
ダライアスII	3,501,090	SHO	ALL Wゾーン
空牙	1,702,720	HMX-松本	2-2
エアバスター	1,054,130	EPT-ラッキースター H,S	ALL

がらん3　長野
長野県伊那市大字伊那1951の16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電	3,398,820	EPT-ラッキースター H,S	2-2 赤
ファイナルファイト	3,159,400	GRIFIN & ZZAI (な)	ALL,2P コディとガイ
ドラゴンセイバー	1,755,820	PST-NPIP	ALL 1up×2
マジックソード	11,756,468	PST-NPIP	ALL
サイバリオン	11,916,320	第1級堕天使(L) No45	ノーミス3 ノーダメ1残3
パイプドリーム	5,926,510	KENとGV	CALL 2P
コラムス（ハード）	26,752,639	PST-NPIP	L295 J9999
戦場の狼	999,990+α	死黒天使GRIFON あっはっぴにゅー	ALL いやー
ミズバグ大冒険	153,850	GRIFIN	4-2
ミサイルコマンド	22,665	ZZA!(か)	ゲームぞめ!

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	286,390	36号	R-9
雷電	5,492,810	XYZ(神)	3-0
アウトゾーン	2,905,790	1号	
倉庫番デラックス	1,701,060	RED	
ムーンウォーカー	275,590	RAY(子)	ALL
ファイナルファイト	3,092,060	CODY 36号	ALL
テトリス	645（カントス）	20号	
ダブルドラゴン			
サプライズアタック			
ワールドカップ'90			

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー（1P）	ベストラップ 45"87	11600	P-100
ファイナルラップ2（イタリア）	2'17"98	VERTEX-INS-YSN'	1P
パイプドリーム（Aコース・1P）	3,264,170	PHOENIX	A,S×9
ファイナルファイト	3,466,120	SAC(フ)(ァ)	ALL CODY
ドラゴンセイバー（ノーマル）	262,430	てんいん	R-9 ボス
USネイビー	2,373,570	SAC(F)	ALL F-18
マジックソード	11,586,569	THANK YOU & 3900	ALL
ピストル大名の冒険（旧Ver）	379,600	砂原君に会いたい ELf	ALL
G-ロック（上級）	5'59"9	くりす君-ELF	ALL
ピットファイター	今月の不入気ゲーム	アメリカ人が作ったファイナルファイト	でも,メチャクチャ!

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,336,170	MSL-YMK	ALL 残×11
G-ロック（初級）	2'25"20	まだまだ…… BBK	
G-ロック（中級）	5'08"13	Little Boy	
大工の源さん	1,321,200	まさみのどらえもんとは? HDK	ALL
空牙（セイレーン）	1,679,420	セイレーンでは初のクリア YMK	37分10秒
ゲイングランド	32,158,595	BOI	ALL 武者ぶるい
サンダーFOX	1,792,400	ナゾの頭 AMR	STAGE5
アウトラン	4'41"75	え!?ぼく?そう… ぼくはけろすけ	ちどうしゃ パワー使用
チキチキボーイズ（片手でポン部門）	1,842,990	HDK	よゆうなし 1ミスALL
空牙（バルキュリア）	2,222,810	(ま)がかわいそう B・Z	2-3

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,728,800	IML-YUJ	ALL ノーマル設定
サンダーフォースAC	2,333,910	公共広告機構	ALL ノーマル設定
スカイスマッシャー	3,642,140	TOA愛好会E.T/ [9]	4-2 ノーマル設定
スーパーバーガータイム	530,500	マクドナルド	5-3 ノーマル設定
ニモ	1,625,400	Win.(静)	ALL,弥七×3 ノーマル設定
パンクショット（1P）	118	あるみかんに裏拳	ALL ノーマル設定
パンクショット（2P協力）	110	MOLE+ごん	ALL
ギャルズパニック	463,400	LARS	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Aコース）	4,016,430	HCM-IML-てった	ALL,ノーミス 2機ノーマル
クエスター（旧バージョン）	725,440	そうまさゆきに勝てん男	運なし33面 ノーマル設定

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
倉庫番デラックス	1,097,140	SWB(と)	1コイン,2-? ノーマル
ドラゴンセイバー	134,260	KAZUMI(な)	1コイン ALL
ハテナ？の大冒険	784,400	A,K	1コイン4面 ノーマル
パロディウスだ！（ビッグバイパー）	884,300	A,K	2周目の1面,ノーマル,3機設定
パロディウスだ！（ツインビー）	914,800	A,K	2周目の2面,ノーマル,3機設定
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,371,580	T,A & M,R,I	1コイン ノーマル設定
戦場の狼II（2P）	1,175,850	WIP & SWB	1コイン ノーマル設定
ダークシール（メイト使用）	999,999	AMN	1コインALL ノーマル設定
ダークシール（ウィザード使用）	999,999	AMN	1コインALL ノーマル設定
ダークシール（忍者使用）	999,999	AMN	1コインALL ノーマル設定

ファミリータウンメルヘンランド　愛知
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パンクショット（1P）	92	筋肉少女帯 最高!! MLG-BOWJY	ALL ノーマル設定
雷電（赤・1P）	1,845,340	ZILLION	R-7大ボス ノーマル設定
T.M.N.T（1P）	480	うーやーたー MLG-ISO	R-5大ボス 3匹設定
コラムス	誰か申請して下さい	TAMよ!KIL(児)よ! 他の人よ!申請	して下さい。お願いします
マジックソード（アマゾネスのみ）	6,144,888	ワープ(有)だよ,うーやーたーいそべ	ALL ビギニングS
マジックソード（大男のみ）	4,405,843	ダイヤ取れずにクリアしてしまった男!	ALL ビギニングS
マジックソード（マジシャンのみ）	5,395,356	しねしね団 最高!! MLG-ISO	ALL ビギニングS
マジックソード（パートナー無し）	ワープ(有)F32	今雷電があついぞ!! MSA,AD	ノーマル設定 ビギニングS
マジックソード（プリースト）	ワープ(有)でもいいから。	誰かクリアして下さい。お願いします。	ノーマル設定 ビギニングS

イエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,932,210	OR愛読会-かみら(は)	ALL ノーミス残7
バウンドフォーバウンド	471,295,000	DCC-AGAS-KABA(R)	ALLハード バンチャー
スカイスマッシャー	4,248,530	コンパル愛好会 E.T/[9]	5-1 週に連付き?
サンダーフォースAC	2,368,740	MIROK!	ALL,赤×1
ニモ	2,333,600	IML-YUJ	ALL 弥七×しらん
スーパーバーガータイム	657,200	EXTEND II-H,I[9]	5-4 最後のボス
コラムスII	92,637	GAC-えるる	J-2415 20面
パイプドリーム（Aコース・2機設定）	4,018,000	HCM-IML-てった	ノーミスやめ ALL
パイプドリーム（Cコース・2機設定）	4,965,000	NAZO	ノーミス10万 ALL×13
雷電（連付・青プレイヤー）	9,421,170	XYZ(神)	3-6 1up×0

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P・ライフ3）	1,139,320	EXTEND II H,I9	ノーミス 1ダメージ
スカイスマッシャー	2,230,140	YPT-BOZ	
パンクショット	68	PAI@（参厨羅）	EXTRA ステージ
ギャルズパニック	792,800	YPT-BOZ	ALL
ジョイジョイキッド	93,000	RIO くりす-ELF	3-8
G-ロック（上級）	6'03"1	KI ? 恐い君-ELF	ALL まだ大甘だ
マジックソード	15,091,751	YPT-BOZ	ALL うれし〜
サンダーフォースAC	2,354,320	AOI CHACHA	新たなカセギへの挑戦
スウィートランド		景品のウエットティ 10枚しか入ってない。	ッシュは ケチ

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
MJ-12	850,900	DAN	ALL 1Pver
リーグボウリング	268	GPJ	8連続 ストライク
ドラゴンセイバー（2P・トータル）	713,540	ざる-あっぷる 洗しのざる	共にALL 2ゲージ
倉庫番デラックス	53,598,580	最瀬の使者	ALL
☆パンクショット（1P）	138	EAST-MAX(暴)(人)	ALL ノーマル
サンダーフォースAC	2,346,670	参考からあげ松井君	ALL
スーパーパン（1P・パニック）	480,750	ING	L73
スーパーパン（1P・ツアー）	4,478,590	ZAT	Rd 37
ダブルドラゴン3（1P・ノーマル）	1コインALL	EAST-RVV(暴)(人)	リー,陳 コキーデ
ギャルズパニック（1P）	1コインALL	RVV(暴)(人) ZALとなった男(暴)(人)	残0 残6

遊んでいってくださいね！

店長＆常連より

★PC甲府中央（山梨）

●パックランドが入荷しました（この号がでる頃には、もっと古いゲームが入っているかも？）。新作もどんどん入荷中！

今年成人式の店長より

★ゲームランドウイング（静岡）

●しかし最近のナムコは，力不足ですねー。ドラバスやリブルの頃と比べると。しかし今後のNEWゲームに期待していきたいですねー。たのみますよ。

★PC星ヶ丘（愛知）

●名古屋の大学を受験する人！　春からは，PC星ヶ丘の常連だ！栄冠に向かってガンバ！

★ファミリータウンメルヘンランド豊田（愛知）

●○界村か，○イフ○○ースが入荷する予定。こーゆーのが好きな人は，期待してね。

胆（担）当いそべ

★ゲームプラザイエローハット（愛知）

●ドラゴンセイバーは，謎の突然死がたまにある・・・やはり，運ゲーか？

★BC京都（京都）

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（工場設定・連なし）	1,721,480	TRM-2代目 音無響子（DOM）	ALL 残6 2ミス
スカイスマッシャー（工場設定・連なし）	2,996,840	SDI -TOK辻(あ)(に)	3周目
宇宙戦艦ゴモラ（工場設定・連なし）	557,400	SWAT -HP渡部	9面 1436秒
ギャルズパニック（工場設定）	1,110,800	草津変太郎	ALL 残2
MJ-12（工場設定）	983,100	RESIST -PMX(リ)	ALL残0 P・B×1
オーライル（工場設定）	6,312,200	水島屋雲雀"守護神はWALKUR"(妖)	ALL2ミス ここがミソ
パイプドリーム	AC 2,905,480 BC 2,527,950	KITのひろのみや SDI-TOK-IMO娘	〃 〃
キャメルトライ	ビギナー1'13"3 スペシャル2'40"7	PEYさんありがとう TOK-辻(弟)	202950 181320
スペースガン	833,600	LXV	1コイン ALL
USネイビー（工場設定連なし）	2,363,950	SDI-SYD -K・S	F-A18 1コインALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（1P）	1,330,190	あれく	ALL ノーマル設定
パンクショット（1P）	132	HAL²(E-HAN's)	ALL ノーマル設定
スーパーバーガータイム（1P）	719,300	NOBODY（ツガン）	ALL ノーマル設定
スカイスマッシャー（1P）	2,364,020	リード90	3周目 ノーマル設定
MJ-12（1P）	775,750	リード90	ALL ノーマル設定
ニモ（1P）	1,496,800	SURPASSER -ELF	ALL ノーマル設定
★パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	478,729,000	私がNO?だ!	ALL ノーマル設定
パウンドフォーパウンド（スピードボクサー）	475,655,000	INGS-ZZZ	ALL ノーマル設定
メジャータイトル（1P）	−19	悪魔=サタン=デビル=こなきじじー!	ALL ノーマル設定
リーグボウリング（1P・スコアゲーム）	237	ボウラーN-コーハイ	ALL ノーマル設定

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コラムス	9,168,294	GUMMY	L-199 J-6663
USネイビー	2,238,620	杉瀬　笙	ALL
グラディウスII	2,213,700	そわそわ	3-8
マジックソード	10,017,638	OTK-ひも②てきふあ	ALL
バトルシャーク	10,875,560	なべ	9面
ゴモラ	511,200	T・K	8面
MJ-12	538,240	MSA	10-3
ダライアス	5,249,670	馬永雷男	下Zゾーン ALL
ダライアス	4,972,050	AKUTA-バンプ川村	Xゾーン ALL
ダライアスII	3,357,780	ANGERER-HOK ハメハメ	上Vゾーン ALL

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,935,660	TRM-2代目 音無響子（DOM）	ハート2UP ノーミス(連)
★パイプドリーム（Aコース）	4,072,020	管研UYK	ノーマル設定 左手首復活で
★パイプドリーム（Bコース）	3,738,830	管研UYK	ノーマル設定 スコアのびる
★パイプドリーム（Cコース）	5,116,910	管研UYK	ノーマル設定 もはや独走?
サンダーフォースAC	2,365,290	なかやま	ノーミス ノーマル設定
スカイスマッシャー	3,993,160	Sgt.Pepper	4周目5面 ノーマル設定
パウンドフォーパウンド	460,872,000	D.I	ALL ノーマル設定
サンダー&ライトニング	104,611,120	ISP.	4-4 1up×3
スーパーバーガータイム	667,000	[G][R][E][X]	ALL ノーマル設定
★宇宙戦艦ゴモラ	1,474,120	WZH	ALL (連) ノーマル設定

ゲームプラザジャイアント&コスモ　大阪
大阪府寝屋川市川勝町13-1　☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パンクショット（1P）	136	INGS-FAN(ほ) 女は港,男は船	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（Cコース）		INGS-STR 開店プロ修業中	ALL ノーマル設定
コズモギャングズ	132	INGS-ルーレットACE-STR!	ALL ノーマル設定
マジックソード	13,389,109	INGS-M,A(ど)	ALL 30(F)(ネ)なし
スペースガン	833,980	NSG-KOU(弟) ジャンボのリーダー	ALL 永パなし
GPライダー	45"77 (P)105	SIV-VA	ALL ノーマル設定
パロディウスだ!（2番）	1,957,300	BOM	2-4 ノーマル設定
★パロディウスだ!（3番）	2,339,300	BOM	2-10 ノーマル設定
パロディウスだ!（4番）	1,919,100	BOM	2-6 ノーマル設定

アミューズ&レストメイヨー　兵庫
兵庫県姫路市駅前町222 駅前第一ビル　☎0792-22-7210

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,336,410	ADCやしゃ(姫)	ALL (連) ノーミス
スカイスマッシャー	3,882,360	ちるし	4周目 (連) ノーマル設定
ドラゴンセイバー	1,535,680	SVR-TUN(猿)	ALL (連) ノーマル設定
スーパーパン（ツアーモード）	5,192,040	R-T・MAP	3-39 ノーマル設定
パイプドリーム（B）	2,445,390	SDI-TOK-IMO	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（C）	3,229,720	R・T-MAP	ALL ノーマル設定
キャメルトライ（ビギナー・タイム）	1'12"9	ぺひ	ALL 鉄球 ノーマル設定
キャメルトライ（ビギナー・スコア）	670,010	INJ 高砂支部長 TNA	ALL 青玉 ノーマル設定

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★琥球	363,230	大西結花が大好きな郵便屋さん	18面 ノーマル設定
ファイナルファイト（1P）	3,081,570	AIR-VroLF	ALL コーディー
オーライル	291,990	たい	10面 ノーマル設定
戦場の狼II（1P）	999,990+α	H,N	1コイン ノーマル設定
ハットリス	SET 384	SDI-TOK-IMO	ノーマル設定
マジックソード（1P）	8,477,856	MOV-竹井女王様の手下よしみ君だよ	ワープなし ALL
アウトゾーン（1P）	9,999,999+α	トライゴンやりTAI	6-7で達成 ノーマル設定

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫
兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7　☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,347,160	HNT	ALL
レーザーゴースト	483,300	NOAA	ALL LAROL
ギャルズパニック	407,600	J.G.K. -ALL(弟)	ALL ノーミス
ドラゴンセイバー	1,925,140	KEI	ALL 1P×2
パンクショット	116	THC-PLY	ALL
倉庫番デラックス	34,386,460	UWS所属 ロビン・マスク	R=50 (1〜50)
マジックソード	10,847,364	WIZ-ARD	ALL
スーパーバーガータイム	477,000	淫将 Mercury[水]	5-2
鮫!鮫!鮫!（1Pver）	10,000,000+α	鮫研(会)-T,K	30-00にて達成
鮫!鮫!鮫!（1Pver）	10,568,100	ベジータ(ま)（2周クリア時のスコア）	21-00にて達成

ゲームセンターピノキオ　兵庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5684

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ!（1番）	1,251,800	失うものは何もない SVR-NIS(す)(連)	2-4
パロディウスだ!	2,168,700	12月からパロ修業中 ベジータ(ま)	2-6
パロディウスだ!	2,601,700	やったぜ BOM(ま)	ALL
ドラゴンセイバー	1,510,940	職安がライバル SVR-NKI	ALL
ニモ	2,202,600	MISANI(ま) (INJ)	ALL
MJ-12	887,840	CD-ROM購入 SVR-Mr.(パ)	ALL
ピットファイター	366,140	100万円ぼったくれ THC-PLY	8面
鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	(連)なしはつらい ベジータ(ま)	26-05
コラムスII	15面	免許とった♡SVR INJ-SBK(じ)(連)	苦節4回目
パンクショット	120	.Z.	ALL

セガニュー光ゲームセンター　大阪
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ロック	88機	松下　徹	無事帰艦
レーザーゴースト	2,362,600	パーマン2号の横山 ウッキー	
GPライダー	45"27	エリコ命のパパ（大原）	マニュアル P105
サンダーフォースAC	2,367,620	HMD	ALL
ドラゴンセイバー	926,500	Y,N	ライフ3 ALL
トライゴン	780,480	すみにおいておける Mr.しなと	1-9
スカイスマッシャー	793,340	まだ2回目なのに AYA	たぶん 最後のボス
ファイナルラップ2	2'06"33	SDI-EXP&NMC	アメリカ 2P
USネイビー	2,335,550	ZAXくん	F18 ALL
雷電	5,803,680	HMD	2-8 青使用

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルファイト（ガイ）	4,356,920	芹沢美樹	20万エブリ 連付 ALL
パロディウスだ!（マニュアル）	884,300	セイバーアホ(汁)	2-1 ペン太郎
琉球	248,530	ときめきのバージンレッド　武藤敬司	12面 1・2・3 ダー
GPライダー（オートマ）	46'41"	GoGo 三海	第2コーナーがポイント
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−20	ようこそモモ	3EAGLE 1PAR
パロディウスだ!（マニュアル）	2,180,400	BOM(ま) 君おめでとうベジータ(ま)	2-7 たこ
スカイスマッシャー	3,628,510	MISANI(ま)	4周目
ドラゴンセイバー	1,049,610	HYAKU-HAL 2cm(月)	ALL 残6 卵1コ
コラムス	20,356,126	SVR-INJ -SBK(じ)	J=9999+α L=295+α
MJ-12	808,590	正体不明の桜ぶらむ（仮名）	

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード（1P）	14,533,503	RPM-SCP	ALL ノーマル設定
ギャルズパニク（1P）	955,300	永パがあると思う? ベラボー君	ALL ノーマル設定
ニモ（1P）	1,229,800	RPM-APA	ALL ノーマル設定
パウンドフォーパウンド	472,080,000	F.F	ALL イージー設定
パンクショット（1P）	120	RPM-VTR	ALL ノーマル設定
ファイナルファイト（ガイ）	3,383,800	J	ALL ノーマル設定
スーパーバーガータイム（1P）	547,100	ベラボー君	5-2 ノーマル設定
パロディウスだ!（ビッグバイパー）	960,900	F.F	2周目2面 ノーマル設定
MJ-12（1P）	754,270	RPM-SCP	ALL ノーマル設定
空牙（ヴァルキュリア）	1,816,920	RPM-EXE	2周目2面 ノーマル設定

タイトーイン002スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（ノーマル）	2,123,830	HYAKU-DSK-R, W(L)(鼻)(ゴ)	ALL卵×10 ノーミス
スカイスマッシャー（ノーマル）	3,785,320	CYCLONE-HURRICANE	4周目3面
パンクショット（1P）	102	SPIKE	ALL
パロディウスだ!（タコ）	2,160,000	HYAKU-NIKORO -UGF	2周目6面（マニュアル）
マジックソード	14,194,636	CYCLONE-KIW	ALL
スペースガン	866,340	東のつれ	ALL
ギャルズパニック	1COINALL	GPTS-ばやはら GPTS-UAA(宵)	ALL
ピットファイター	61,380	アタリばんざーい	4面
USネイビー（F-18）	2,904,990	馬場君がライバル HURRICANE	ALL万引有終
サプライズアタック	1,267,080	超負け!うますぎる HuRRICANE	ALL 残3 もうないです

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-32　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
USネイビー	2,133,380	はずかしいから,まだやるFG	ALL 2番機使用
スペースガン	898,800	RCK-FG	1コインALL 永パ未使用
パイプドリーム	457,500	電影少年	C-9
マジックソード	11,614,667	次回1200万か! A・Y・DAYO	ALL
スカイスマッシャー	1,866,250	RCK-FG	1コイン 2周目5面
MJ-12	486,340	クリア!目前 RCK-FG	R10-1
ドラゴンセイバー	1,928,330	KEI	ノーミス残7 ALL
サプライズアタック	384,460	まにあわなんだ A.Y.DAYO	7-1 point40
宇宙戦艦ゴモラ	304,500	ボス,イカサマ, A.Y DAYO	R-4

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
MJ-12	605,310	MHC-ESP	最終面
ドラゴンセイバー（1P）	940,230	大根島あべごっぺ ライフ②	ALL イージー
サンダーフォースAC (連)付	2,308,580	元ピノ電気店男	ノーミス ALL
パンクショット	ポイント126	アメデオ-UMA	ALL
ワールドスタジアム'90	F 22-0 B	ZXR	ファイアーズはつおい
ニモ	1,119,200	OCT	ALL
スカイスマッシャー	1,542,270	AYAJUN	2周目
リーグボウリング（スコアゲーム）	234	JOE	
ピットファイター（1P）	113,300	RIUS-SEN©	TY 4面 イージー設定
パロディウスだ!（ビッグバイパー）	819,700	ZXR	2-1

●今月は，たいへん多くのハイスコアがでたため，書ききれないスコアがあったのでのせておきます。**ピットファイター**：681,990：HYO：10面。**パンクショット**：124：WZH：ALL。**パロディウスだ!**：2,108,400：BOM(ま)。**ニモ**：1.468,760：ALL。

★セガ・ニュー光ゲームセンター(大阪)

●ついにきたぞR-360。西日本では，シネセットと，ここ心斎橋だけ！　場所をかなりとるけど人気もNo.1だ。日本一安全なニュー光のR-360をみなさんプレイしにきてください。

★タイトーイン002スタジアム(大阪)

●当店では，今まで使っていた，古い型の連射をすべて新しい型に交換しました。これで今までさんざん遅いと言われていたのが，少しは見直してもらえるのでは？　またUSネイビーには，1Pボタンを押すだけでウェポン，エネルギー，バリアが万引できる自動万引連射もついています。

★PC関大前(大阪)

●ファイナルラップ2といえばF1ですね。F1の第1戦も，もうすぐそこまで。ますます燃えるファイナルラップ2を今年もよろしく

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	1,710,160	AKIKUN	L-1,3機 ALL
スカイスマッシャー	728,180	ZZZZ	
コラムスII（2人同時プレイを1人でやる）	867	エアバスターやりたあい(うそ)(タ)店長	
サンダーフォースAC	2,269,110	PODF PAUL-SUMISH	
ギャルズパニック	1,142,300	すーぱーぼるひいどおやち(ち)	ALL
ファイナルラップ2（USA）	2'06"15	大阪のSDI-NMC & EXP	2P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'18"93	SDI-NMC	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'08"88	大阪のSDI-NMC & EXP	2P

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'34"88	オレンジペコは不滅ですN,KENJI	1P
ファイナルラップ2（イタリア）	2'26'41	オレンジペコは不滅ですN,KENJI	1P
パウンドフォーパウンド	436,472,000	雀士-DOS	ALL 黒人PLAY
ドラゴンセイバー（ノーマル）	1,734,230	190万点だすぞ RAVI-MAS	ALL 残×7
マジックソード	12,623,286	花田君教えてやるよ RAVI-MAS	ALL F30(へ)なし
ムーンウォーカー	288,240	HOUND DOG	
ファイナルファイト	3,139,760	HVG-ZAP	
ジョイジョイキッド	356,900	HSC-くんちほふ	うらの3-4
パンクショット（1P）	110	はまり屋LAC	ALL

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	10,271,288	AIA	クリア ノーマル
ドラゴンセイバー	1,723,000	それさいよう鈴木	クリア ノーマル
USネイビー	2,165,510	TET	クリア [illegible]付 F-18使用
ファイナルラップ2（イタリア）	2'19"86	パーラーエキ	1P ノーマル
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'37"95	ヘアーサロンエキ	1P ノーマル
ファイナルラップ2（モナコ）	2'31"05	パーラーエキ	1P ノーマル
サンダーフォースAC	2,322,150	RUN	1P ノーマル
ファイナルファイト（コーディ）	2,285,810	ECL	6面 [illegible]付 ノーマル
フラッシュポイント（面とばし無）	39面	フラ研管研霧月十六	ノーマル
ダブルドラゴン3	クリア	かぢゃん	クリアノーマル 残り体力221

ゲームセンターJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-22-0812

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー（マニュアル）	105ポイント	XPT-BOL	センター試験がライバル!
パンクショット（1P）	92ポイント	XPT-MRK(情)(報) 毛ダダほしい!	全5面ALL 1coin
サンダーフォースAC（1P）	2,299,040	KPD-YTI	1coin ALL
スカイスマッシャー（1P）	3,257,950	XPT-OOTEN	4周目1面 元旦スコア!
ジョイジョイキッド（1P）	261,400	HSC-はれのち くんちほふ	6-10 1coin
スペースガン（1P）	1,003,570	SGN	1coin ALL
ギャルズパニック（1P）	477,800	もーやらんぞFAN	1coin ALL 残3
リーグボウリング（スコアゲーム）	247	FCD 小池さんひざの皿がわれ入院!	どのゲームもノーマル設定
USネイビー（F/A-18）	2,332,560	DGF-VAL	1coin ALL
T.M.N.T（ドナテルロ使用）	556	XPT-UG.	ノーミス クリア

西条プラザゲームコーナー　広島
広島県東広島市西条西本町1313　☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ2（イタリア）	2'23"15	YSH-せっきん	ALL 1Pプレイ
ファイナルラップ2（アメリカ）	2'19"38	YSH-せっきん	ALL 1Pプレイ
ファイナルラップ2（ジャパン）	2'39"00	YSH-せっきん	ALL 1Pプレイ
ファイナルラップ2（モナコ）	2'40"23	YSH-せっきん	ALL 1Pプレイ
パンクショット（1P）	130	K・N	ALL
パンクショット（2P）	168	PIP-XYZ PIP-MO	ALL
ドラゴンセイバー	619,730	T・K	ALL
サンダーフォースAC	2,161,960	VIP-RI	ALL
ニモ	1,133,100	MIYAO	ALL
スーパーバーガータイム	491,100	H・O	5-1

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-3-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム（Aコース）	4,024,480	管研 UYK [illegible]	L1～ALL 遠征ありがと
パラメデス	1,600,000+α	SURPASSER Y.T(へ)	L85で 100万達成
ドラゴンセイバー（旧バージョン）	1,117,110	VAL	ALL 残7 イージー設定
USネイビー（F-14A）	2,407,810	SURPASSER LEE[illegible]	ALL [illegible] イージー設定
忍者コンバット	4,088	SURPASSER ザ☆通り魔 GIN	7-2 忍者根バット
シスコヒート（大型車）	476,870	SURPASSER 阪大B判定のY.T	ALL 12'14"7
サプライズアタック	462,160	SURPASSER (ぽ)-ろおむ(ち)	7-2
キャッスルオブドラゴン	1,678,940	SURPASSER (ぽ)-PENJI	ALL,残0 イージー設定
ドラゴンセイバー（2P部門）	計-1,104,990	SUR-(ぽ)-ぺんち ABE-(ぽ)-ぺんた	ALL
パロディウスだ!（さらしもの部門）	ペンギンオートで2-1	(ぽ)-ぺんちと (ぽ)ぺんたの2人	くっくるちいよ～!

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（2P）	1,315,910	K.O	ALL
パンクショット（1P）	63	藤川+α RYU	ALL
ニモ	1,312,000	・0・	ALL
ニモ（2Pトータル）	1,882,200	大黒先生&岡林先生	ALL
スーパーパン（ツアーモード）	2,825,350	・0・9!!	3-30

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,363,720	INDICK-CZAR	ALL,残=11
シスコヒート	444,670	INDICK-Y.384	ALL 12:36:9
パイプドリーム（Bコース）	3,663,280	INDICK-Y.384	ALL
スカイスマッシャー	4,878,360	INDICK-APL	5周目
ニモ	1,681,500	KGC-KAZU	ALL
パンクショット	134	INDICK-Y.384	ALL
パウンドフォーパウンド	473,139,000	INDICK-OZM	ALL
ドラゴンセイバー	1,713,760	INDICK-APL	ALL
MJ-12（2PVer）	822,730	INDICK-Y.384	ALL
スーパーパン（ツアーモード）	7,392,750	INDICK-DMV	ALL 残=5

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（ノーマル）	1,323,810	BIG	1C ALL
ニモ（ノーマル）	1,709,100	MR.SHOCHAN	1C ALL
スカイスマッシャー（ノーマル）	4,159,440	G.M.C.DURIAN	1C 4周目
サンダーフォースAC（ノーマル）	2,346,540	Ran	1C ALL
スーパーバーガータイム（ノーマル）	696,000	BUI	1C ALL
マジックソード（ノーマル）	13,423,875	BIG	1C ALL
パウンドフォーパウンド（ノーマル）	471,795,000	BABBY	1C ALL ハードパンチャー
USネイビー（A-6E・ノーマル）	2,253,690	SHIZUKA	1C ALL
ドラゴンセイバー（2P）	1,106,730	BIG & WIN	1CALL,2人プレイ トータルスコア
雷電（ノーマル）	20,894,610	ゲームマニア有志の皆さん	6-3コンティニュー有り

モンキーハウスメインスタジアム　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	2,132,280	G.M.C.[illegible] HSA	ALLノーミス1up×3
サンダーフォースAC	2,363,060	G.M.C.[illegible] おかぴ	ALL ノーミス
スカイマッシャー	4,413,340	G.M.C.DAN	5周目 [illegible]
パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	461,894,000	G.M.C.[illegible] ぱんだ	1コイン ALL
ニモ	2,774,400	G.M.C.やちょ	ALL
パンクショット	124	G.M.C.[illegible] HSA	ALL
スーパーパン（パニックモード）	21,254,450	G.M.C.えるす	ALL
パイプドリーム（2P・Bコース）	6,882,600	Y.384と こが	ALL
パイプドリーム（2P・Cコース）	9,527,730	なっぱ と こが	ALL
宇宙戦艦ゴモラ	1,468,520	G.M.C.R-I	ALL 1じゃない!

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC	2,352,680	SURPASSER 1万点がでらん!(T)	ALL 残-11 [illegible]
パンクショット	114	ゲームの鬼 II	ALL
ドラゴンセイバー	935,190	SURPASSER REM	ALL たまにはきなさい
スカイスマッシャー	1,736,210	SURPASSER (文)	2-3 [illegible]
スーパーパン（パニックモード）	1,018,050	SURPASSER YOU-RTM	10万 ボーナス+α
ニモ	2,181,300	YAS	ALL
MJ-12	781,500	SURPASSER YOU-RTM	ALL ひまつぶし
スーパーパン（ツアーモード）	3,353,170	SURPASSER 関羽三代目	3-33
イメージファイト	1,177,300	SURPASSER (文)	ALL [illegible]
ハイパーオリンピック（レバーver）	1,514,870	SURPASSER マスク8号	

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォックス	1,014,100	三沢 聡男	学生専修学校 3面
カプコンボウリング	174	長崎 康生	海星高3年
パンクショット	64	増永 光信	高1年生 オールクリア
パイプドリーム	52,980	川崎 浩介	中3年生 5面
サンダーフォックス	303,700	浦頭 和則	中2年生 2面
パンクショット	97	大坪 久志（大坪 久志）	中2年生 全クリア
ドラゴンセイバー	48,570	大塚 誠	中1年生 2面
カプコンボウリング	255	堀田 元樹	長崎大学(学生) ストライク・10
パイプドリーム	71,510	清水 邦夫	小6年生 レベル4
雷電	156,420	多田 一成	訓練生1年 1-2

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットファイター	1,643,300	中島 稔	ALL 継続プレイ有
スーパーバーガータイム	128,800	町田 幸人	2-2
パイプドリーム	1,509,220	FBI byそれ行け一茂!!	A-11
エアバスター	1,031,250	北村 さん	ALL
ブロックアウト	45,563	ホーキング木村	13面 FACE 110
宇宙戦艦ゴモラ（1P）	843,200	R-I by 大学生	ALL バグなし
チキチキボーイズ	207,310	六倉 貴彦	4面
倉庫番デラックス	10,960,130	FBI by GOGO一茂!!	(優)勝!! スワローズ!!
チャンピオンレスラー	22,199,000	渕上 幹生	ALL
タスクフォースハリアー	1,483,900	木村 さん	4面

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC（ノーマル設定）	2,275,960	中原 "J.J" 勇夫 どょ～ん	ALLノーミス 残×11
スーパーパン（パニックモード）	14,241,250	無念!引退を飾れず G.M.C.あーる	ALL残×0 ノーマル設定
ドラゴンセイバー（ライフ×2）	723,300	ESP!! 中原の根性ナシ!	ALL残×3 ノーマル設定
ギャルズパニック（ノーマル設定）	530,400	THX ESP!!のしもべ	ALL100% 残×4
パロディウスだ!（3番・マニュアル）	1,553,200	裏ビデオ収集家! (E)-桑原(ど)[illegible]	2-3 ノーマル設定
パロディウスだ!（4番・マニュアル）	931,900	N原I夫（モドキ）	2-2 ノーマル設定
USネイビー（1P・F/A-18）	2,041,770	丸田洋士	ALL ノーマル設定
雷電（2P側使用・連射付）	4,971,640	ESP!! あーると共に引退か?	2-7 イージー設定
コラムス（ボタン未使用部門）	150,433	30分間超燃え部門! GMC-やちょ(円)(乎)	J-447 ハードスタート
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	ホールインワン 通算,18回	-24はやっぱ無理 まだやってた男(E)君	4H⑥9H① 14H⑨17H②

サミーハウス　長崎
長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーライル	8,109,230	ACAに入れるョ ACA-MIR	1クレALL
オーライル	6,787,820	抜かれてしまった。ACA-VIC	1コインALL やめないョ。
ドラゴンセイバー（旧バージョン）	291,500	Excerina-YS	ノーマル 9面
パロディウスだ!（2番）	1,178,300	Excerina-T・M・S	2-1
アウトゾーン	6,588,820	Excerina-YS	ノーマル 400%
ダブルドラゴンIII	4面ボス	ACA-MIR	ランク イージー
ファイナルファイト（コーディー）	2,074,080	ACA-VIC	ノーマル 6面
ファイナルファイト（ガイ）	2,023,560	Excerina-YS	ノーマル 6面
ファンタジーゾーン	9,033,400	ACA-VIC	ノーマル
アルカノイド	全面クリア	Excerina-RAMU	ノーマル

く。

店長私が本当のNO？

★ゲームプラザジャイアント(大阪)

●今月から姉妹店の『コスモ』と合同集計になりました。よろしくお願いします。

★ハイテクセガ神戸店(兵庫)

●今年もハイテクセガ神戸店をよろしくお願いします。なお2月，3月頃になるとスタッフが，ガバッとぬけてしまうのでゲームの好きな人，そうでない人もどしどし募集してます。

★ゲームインチェリーズ(鳥取)

●米子駅，正面をでて，右側の歩道をまっすぐ歩けば，5分もしないうちに当店があります。

★PC表町(岡山)

●しかしウチの店も変なスコアが多いですねえ・・・。しかし，それをだしているのが近くのT社の店長などとは，口がさけても言えません。

★ゲームセンターJOY呉(広島)

●ドリームキャッチャー，GPライダー，ワニワニパニック，それとコズモギャングズも入荷しました。バカウケですよ。みなさんもぜひ遊びにきてください。

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	1,885,380	CPM	A-7 ALL
倉庫番デラックス	1,037,560	MPD MI	2-J
ドラゴンセイバー	182,820	CPM	6面
USネイビー	2,158,560	MPD MI	F/A-18 使用
ファイナルラップ（モナコ）	2'30"60	EPROM	WIN
ファイナルラップ（イタリア）	2'19"65	富岡孝博	
ファイナルラップ（日本）	2'33"71	富岡孝博	
ウイニングラン鈴鹿GP	2'48"503	MPD-MI	6MT
スーパーバレーボール	69,800	B.B.	1コイン
ピストル大名の冒険	178,800	アラセ	ハード

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パイプドリーム	3,316,970	SGI	1コイン Cクリア
倉庫番デラックス	234,440	小田原	
ドラゴンセイバー（1P）	1,533,340	CPM	ALL
USネイビー（1P）	230,401	EPROM	ALLハード F18A使用
ファイナルラップ（1P・モナコ）	2'29"31	EPROM	
ファイナルラップ（2P・USA）	2'08"61	MDR-KM MPD-MI	
ファイナルラップ（1P・日本）	2'37"88	角田エイショウ	2MT
ウイニングラン鈴鹿GP	2'48"53	MDD-MI	6MT
バンクショット	110	EGG	1コイン ALL
ピストル大名の冒険	161,300	毎日厄日 JAL	1コイン ノーマル

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー（ニューバージョン）	1,346,800	MGF-NYA	ALL 残×5
ジョイジョイキッド（女の子使用）	168,000	MGF-TAYO!	5-3 ノーマル設定
リーグボウリング（スコアゲーム）	255	MGF-TAYO!	ターキー3回
スーパーバーガータイム（1P）	539,000	MGF-KOB	5-2 ノーマル設定
倉庫番デラックス	6,625,310	KEN	W1〜W4 36面
USネイビー（F-14）	2,226,960	ZAL	ALL ノーマル設定
USネイビー（F-18）	2,257,100	NAKARIN	ALL ノーマル設定
マジックソード（1P）	6,613,846	ファイト一発 ふちが〜み	ALL ノーマル設定
パウンドフォーパウンド（スピードボクサー）	203,150,000	MGF-NYA	6人目 ノーマル設定
バンクショット（1P）	134	MGF-KOB	ALL ノーマル設定

★WTT大街道店(愛媛)
●当店のドラゴンセイバーは，超イージー設定です。あきらめた人も，やってみよう！ 連射もついてるよ！
店員ラファールより

★ゲームキャロット住吉(長崎)
●平成２年も，無事にゲーム納めができたでしょうか？ キャロット住吉は,今年も千客万来だ！

★ゲームランド花丘(長崎)
●年末に福岡から猿家派，MPP氏とGMCR-I氏，GMC-やちょ氏が正月に小倉からすけべ大王氏がやってきてくれました。来店ありがとう。

★サミーハウス
●今年も，多数みなさまの，ご来店をお待ちしております。
（常連一同）

参加店募集のお知らせ
●チャレンジ！ハイスコアのコーナーでは，ただいま，参加店を募集しております。わが店こそは，と思うお店は，ハガキまたは，封書でお店の名前と住所，電話番号，責任者名を書いて「チャレンジ！ハイスコア参加店募集」係までお送りください。またその月のハイスコアなども送っていただいた場合には，その月から掲載させていただく場合もあります。

•ビデオゲーム•

CLASSIC GUIDE

(クラシック ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

このコーナーは，ビデオゲームの中古基板情報を掲載するとともに，これらオールド・ゲームの中でも，１万円前後で入手可能な良質の作品を毎月１作ずつ，とくにピックアップして紹介していこうというページです。

下記のお店から中古基板を購入するには，大きくわけて二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を使う方法です。いずれにしても，ほしい基板が見つかったら，まずはお店に電話をするなどして，くわしい話をいろいろと聞いてみるとよいでしょう。

今月のおすすめ中古基板『シティコネクション』

今月は，1985年度・ジャレコ作品『シティコネクション』を紹介しましょう。

ちょっとくせのある操作性が特徴の，ドットイート・カーアクション・ゲームです。

［ ジャレコの代表作品 ］

ジャレコの元々の社名は，「株式会社ジャパンレジャー」といいました。その「ジャパンレジャー」に「コーポレイション」がついて，縮めて「ジャレコ」です。

ジャレコの代表的な作品といえば，『ノーティボーイ(1982年)』『ブループリント(1982年)』『エクセリオン (1983年)』『パラレルターン(1984年)』『フォーメーションZ(1984年)』『ピンボ(1984年)』『フィールドコンバット(1985年)』『シティコネクション(1985年)』『バルトリック(1986年)』『銀河任侠伝(1987年)』『ぶたさん(1987年)』『フラスアルファ(1989年)』，さらに体感物として『ビッグラン』や『シスコヒート』などを挙げることができます。

といっても，ジャレコ・ブランドで発売されている作品のなかには，いわゆる社外からの持ち込み作品というものも多く，上記の作品のすべてがジャレコ・オリジナルというわ

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

セタ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
キャリバー５０	60,000円	'89年	シューティング			(有)テクナート	

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
メジャータイトル	88,000円	'90年	ゴルフ	有	有		(株)玉屋
大工の源さん	80,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
エアデュエル	75,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
大工の源さん	68,000円	'90年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー
エアデュエル	60,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥30,000	(株)玉屋
大工の源さん	60,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
エアデュエル	55,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
R•タイプII	50,000円	'89年	シューティング	有	有		(有)テクナート
Xマルチプライ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ミスターHELIの大冒険	48,000円	'88年	シューティング	有	有		パワードサービス
イメージファイト	45,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥13,000	(株)玉屋
Xマルチプライ	45,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥20,000	(株)玉屋
R•タイプ	38,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥8,000	(株)玉屋
R•タイプ	35,000円	'87年	シューティング	有	有		(有)テクナート
イメージファイト	35,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
トンマ	35,000円	'90年	アクション	有	有		コンボ
R•タイプII	35,000円	'89年	シューティング	有	有		コンボ
R•タイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有		コンボ
ムーンパトロール	15,000円	'83年	アクションシューティング	有	有		(有)テクナート
トロピカルエンジェル	15,000円	'83年	水上スキー	無	有		(有)テクナート
ビジランテ	15,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
妖獣伝	13,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
ムーンパトロール	10,000円	'82年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
快傑ヤンチャ丸	6,000円	'86年	アクション	有	有		(株)ケイアイシー

ATARI

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
クラックス	20,000円	'90年	パズル	有	有		コンボ
クラックス	20,000円	'90年	パズル	有	有		(株)玉屋
クラックス	20,000円	'89年	パズル	有	有		パワードサービス
クラックス	15,000円	'90年	パズル	有	無		ソフトショップマルオ

イーストテクノロジー

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バルーンブラザーズ	40,000円	'90年	パズル	有	有		コンボ
ギガンデス	35,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ

ウェストン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
オーライル	80,000円	'90年	アクション	有	有		コンボ
オーライル	60,000円	'90年	シューティング	有	有	システム16	(有)テクナート
モンスターレア	45,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥20,000	(株)玉屋
モンスターレア	38,000円	'88年	アクション	有	有		コンボ

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
NEO CEO本体	58,000円	' 年				新品	(有)テクナート
SAR	58,000円	'89年	ループレバーシューティング	有	有		(株)玉屋
NEO CEOソフト	28,000～円	' 年	各種			新品	(有)テクナート
ASO	20,000円	'85年	シューティング	有	有		(有)テクナート
脱獄	19,000円	'88年	アクション	有	有		(株)トライ

オルカ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
イスパイアル	6,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
スカイランサー	5,000円	'83年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

カネコ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
DJボーイ	45,000円	'89年	格闘	有	有		(株)玉屋

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイナルファイト	208,000円	'89年	格闘	有	有		(有)テクナート
NEMO	140,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
USネイビー	140,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
マジックソード	135,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
戦場の娘II	113,000円	'90年	アクションシューティング	有	有		(株)玉屋
マジックソード	110,000円	'90年	アクション	有	有		コンボ
1941	108,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)玉屋
チキチキボーイズ	108,000円	'90年	アクション	有	有		(株)玉屋
1941	105,000円	'90年	シューティング	有	有	カプコンCPシステム	(株)ケイアイシー
戦場の狼II	105,000円	'90年	アクション	有	有	カプコンCPシステム	(株)ケイアイシー
USネイビー	100,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
大魔界村	100,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトショップマルオ
1941	98,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
トンマ	45,000円	'89年	アクション	有	有		(株)玉屋
ハテナ?の大冒険	35,000円	'90年	クイズ	有	有	(パ付)	(株)玉屋
1943	20,000円	'87年	シューティング	有	有		コンボ
魔界村	18,000円	'85年	ホラーアクション	有	有		パワードサービス
闘いの挽歌	18,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップマルオ
F-1ドリーム	16,000円	'89年	カーアクション	有	有		(株)ケイアイシー
サイドアーム	16,000円	'86年	シューティング				(株)ケイアイシー
1942	15,000円	'84年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
奇々怪界	12,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)ケイアイシー

カワクス

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
大列車強盗	20,000円	'86年		有	有		(株)ケイアイシー

コナミ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ピットファイター	138,000円	'90年	格闘	有	有		(株)玉屋
パロディウスだ!	120,000円	'90年	シューティング	有	有		(有)テクナート
パロディウスだ!	98,000円	'90年	シューティング	有	有		コンボ
サプライズアタック	95,000円	'90年	重力アクション	有	有		パワードサービス
スーパー亀忍者	90,000円	'90年	格闘	有	有		(有)テクナート
スーパー亀忍者	78,000円	'90年	アクション	有	有		コンボ

けではありません。

ジャレコのイメージって一体

そんなわけで，わりとジャレコのイメージというのは統一感に欠けるきらいがあります。それでもあえて特徴を挙げれば，けっこう軟派でアニメのりのゲームを好んで作る傾向があるようです。

まあ，業務用ビデオゲーム・メーカー中，軟派なイメージの最高峰といえばナムコをおいて他にないというのが定説ですが，ジャレコもなかなかどうして，負けてないように思います。

何といっても『モモコ120%(1986年)』『銀河任侠伝』『プラスアルファ』のインパクトは強かったといえるでしょう。どれ一つ取ってもよく作ったものだと感服してしまうものばかりです。良いとか悪いとかでなく，趣味を押し通しているなあ，という点でよく作ったものだという感じです。

今回，紹介する『シティコネクション』にしても，この「ジャレコのり」がちょっと感じられる作品であるといえるでしょう。

サイドビューのドットイートゲーム『シティコネクション』

さて，いよいよ『シティコネクション』ですが，これは一体どんなゲームなのでしょう一言でわかりやすくいってしまえば，サイドビューの視点によるドットイート・ゲームです。

(ストーリー)

カリフォルニア生まれのスピード狂少女クラリスが，世界中のハイウェイを走りまわって各国はもう大騒ぎ！

追いかけまくるパトカーも何のその。オイルをぶつけてスピンさせ体当たりではね飛ばしちゃう。12か国の美しい背景を舞台にくり広げられるクラリスカーとパトカーのハチャメチャパニック・カー・チェイス!!



▲『シティコネクション(1985年度・ジャレコ作品)』タイトル画面

(ゲームルール)

クラリスカーを操作して，ハイウェイを走破するゲームです。走った道は，色が塗られていきます。すべての道に色を塗ると，ラウンド・クリアとなります。画面は横スクロールをしますが，左右の空間はつながっています。

ビデオゲーム中古基板情報

グラディウスⅢ	60,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマルオ
グラディウスⅡ	58,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥18,000	㈱玉屋
グラディウスⅢ	55,000円	'89年	シューティング	有	有		コンポ
サプライズアタック	50,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
グラディウスⅢ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
グラディウスⅡ	50,000円	'87年	シューティング	有	有		コンポ
グラディウスⅡ	50,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱トライ
サンダークロス	45,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ツインビー	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源，ハーネス付	㈱ケイアイシー
ライフフォース	30,000円	'87年	シューティング	有	有		コンポ
バトランティス	25,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲テクナート
魂斗羅	25,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
Mr.五右之門	10,000円	'86年	アクション				㈱ケイアイシー
ロードファイター	10,000円	'84年	カーアクション	有	有		カナヤ商会
ハイパーオリンピック	6,000円	'83年	スポーツ				㈱ケイアイシー
新入社員とおる君	5,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

ジャレコ

ロッドランド	60,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
破兆!	55,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロッドランド	48,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
実力プロ野球	45,000円	'89年	野球	有	有	ロムキット¥18,000	㈱玉屋
ザ・ロードオブキング	45,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
P-47	45,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥7,000	㈱玉屋
サイキック5	25,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
バルトリック	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
麻雀大霊界	3,000円	'89年	麻雀	有	有		パワードサービス

セガ

ムーンウォーカー	100,000円	'90年	ダンスアクション	有	有	システム18	㈲テクナート
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	98,000円	'89年	ゴルフ	有	有	(パ付)	㈱玉屋
ゲイングランド	80,000円	'89年	アクション	有	有		コンポ
MVP	68,000円	'90年	スポーツ	有	有	ロムキット¥40,000	㈱玉屋
スクランブルスピリット	68,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱玉屋
テトリス	68,000円	'89年	パズル	有	有		㈱玉屋
ボナンザブラザース	68,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
ムーンウォーカー	68,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥30,000	㈱玉屋
ボナンザブラザーズ	65,000円	'90年	アクション	有	有	システム24	㈲テクナート
ムーンウォーカー	65,000円	'90年	アクション	有	有		コンポ
テトリス	65,000円	'89年	パズル	有	有		コンポ
テトリス	62,000円	'88年	パズル	有	有		ソフトショップマルオ
コラムスⅡ	60,000円	'90.0 00年	パズル	有	有		㈲テクナート
クラッフダウン	60,000円	'89年	アクション	有	有		コンポ
ボナンザブラザーズ	60,000円	'90年	アクション	有	有		コンポ
ブロクシード	58,000円	'89年	パズル	有	有	ロムキット¥13,000	㈱玉屋
エイリアンストーム	50,000円	'90年	アクション	有	有	システム18	㈲テクナート
ゴールデンアックス	50,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥30,000	㈱玉屋
ボナンザブラザース	45,000円	'90年	コミカルアクション	有	有		㈱トライ

ブロクシード	40,000円	'90年	パズル	有	有	システム18	㈲テクナート
獣王記	38,000円	'88年	アクション	有	有		コンポ
ダンプ松本	38,000円	'85年	スポーツ	有	有	ロムキット¥12,000	㈱玉屋
フラッシュポイント	38,000円	'89年	パズル	有	有	ロムキット¥10,000	㈱玉屋
忍	33,000円	'87年	アクション	有	有		コンポ
テトリス	33,000円	'88年	パズル	有	有	(ロム)	㈱トライ
フラッシュポイント	32,000円	'89年	パズル	有	有		コンポ
フラッシュポイント	30,000円	'89年	パズル	有	有	システム16	㈲テクナート
忍者プリンセス	18,000円	'85年	アクション				㈱ケイアイシー

TAD

JuJu伝説	60,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート

セタ

スーパーリアル麻雀PⅢ	38,000円	'87年	麻雀	有	有		コンポ
USクラシック	25,000円	'89年	ゴルフ	有	有	PCBのみ	カナヤ商会
スーパーリアル麻雀PⅡ	12,000円	'87年	麻雀	有	有		コンポ
スーパーリアル麻雀	5,000円	'86年	麻雀	有	有		コンポ
リアル麻雀	2,000円	'85年	麻雀	有	有		コンポ

タイトー

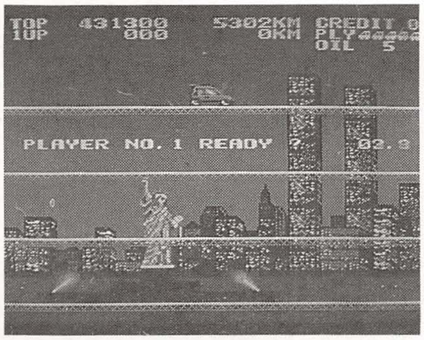
MJ-12	188,000円	'90年	インベーダー	有	有	F-2システム	㈲テクナート
サンダーフォックス	80,000円	'90年	格闘他	有	有		㈲テクナート
力ダッシュ	70,000円	'90年	アクションRPG	有	有		㈲テクナート
ドンドコドン	70,000円	'89年	アクション	有	有		コンポ
メガブラスト	70,000円	'89年	シューティング	有	有		コンポ
チャンピオンレスラー	68,000円	'89年	プロレス	有	有		㈱玉屋
パラメデス	65,000円	'90年	サイコロパズル	有	有		㈲テクナート
あしたのジョー	50,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈱ケイアイシー
あしたのジョー	45,000円	'90年	ボクシング	有	有		コンポ
バブルボブル	45,000円	'86年	泡アクション	有	有		㈱玉屋
あしたのジョー	38,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈱玉屋
QIX	35,000円	'82年	パズル	有	有	電源付	㈲テクナート
火激	25,000円	'88年	格闘	有	有		㈱玉屋
ハレーズコメット	23,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ファイティングホーク	20,000円	'88年	シューティング	有	有		コンポ
リベンジオブDOH	16,000円	'87年	ブロックくずし	有	有	P付	㈱ケイアイシー
中華大仙	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
エレベーターアクション	7,000円	'83年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
奇々怪界	6,000円	'86年	アクション	有	有		㈱トライ

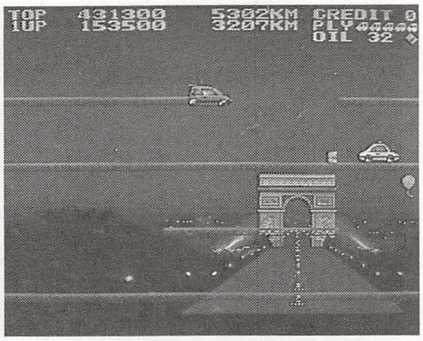
ダイナックス

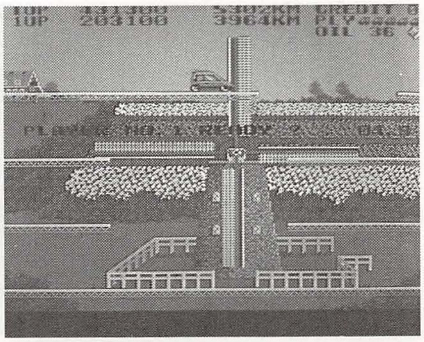
7次元の妖精達	38,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
カメラ小僧	4,000円	'88年	麻雀	有	有		パワードサービス

データイースト

スーパーバーガータイム	138,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
ダークシール	65,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
クルードバスター	58,000円	'90年	格闘	有	有		㈱玉屋
ダークシール	55,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋







▲ゲーム画面。ハイウェイの色をすべて塗り替えると（すべて通過すると）ラウンドクリア。パトカーの他，タケノコとおじゃまネコにも注意しよう

▲背景は世界各国の名所だ。ときおり出現する風船を三つ集めるとワープができるよ

操作は，４方向レバーと２ボタンで行ないます。ボタンは，ジャンプ・ボタンと，オイル缶発射ボタンです。

オイル缶をパトカー（敵車）に当てると，スピンさせることができます。スピンしているところにさらに体当たりをかけると，はね飛ばしてやっつけることができます。

オイル缶の使用回数には制限があります。ハイウェイ上にときおり落ちているオイル缶を拾うことによって,これを補充することができます。

走行距離システムがおもしろい

このゲームには，ちょっとおもしろいシステムが導入されています。ゲーム中の全走行距離が累計され，表示されるのです。一つのラウンドをクリアするのに長く時間をかけていると，それだけ走行距離もかさみます。

この走行距離が，ある値に達すると，ハイウェイのマップがむずかしいものに変わります。さらにパトカーの動きが変わる（逆走を

ビデオゲーム中古基板情報

トリオザパンチ	38,000円	'90年	アクション	有	有		パワードサービス
ファイティングファンタジー	30,000円	'89年	格闘	有	有		コンボ
アクトフェンサー	22,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
サイコニクスオスカー	20,000円	'87年	アクション	有	有		㈲テクナート
サイコニクスオスカー	20,000円	'87年	アクション	有	有		コンボ
B-ウイング	15,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲テクナート
B-ウィング	15,000円	'84年	シューティング	有	有		コンボ
ザビガ	15,000円	'84年	シューティング	有	有		コンボ
ディグダグ	8,000円	'82年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

テクノスジャパン

ダブルドラゴンⅢ	110,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
コンバットライブス	68,000円	'90年	格闘	有	有		パワードサービス
コンバットライブス	60,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
コンバットライブス	60,000円	'90年	格闘	有	有		コンボ
コンバットライブス	56,000円	'90年	格闘	有	有		ソフトショップマルオ
ダブルドラゴンⅡ	48,000円	'89年	格闘	有	有		㈱玉屋
ダブルドラゴン	28,000円	'87年	格闘	有	有		㈱ケイアイシー
ダブルドラゴン	28,000円	'87年	格闘	有	有		㈱玉屋
西遊降魔録	18,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ダブルドラゴン	18,000円	'86年	格闘	有	有		ソフトショップマルオ
熱血硬派くにお君	12,000円	'86年	格闘	有	有		㈱ケイアイシー
ダブルドラゴン	12,000円	'86年	格闘	有	有		コンボ
エキサイティングアワー	10,000円	'85年	格闘	有	有		㈱ケイアイシー
熱血硬派くにお君	5,000円	'86年	格闘	有	有		コンボ

テクモ

雷電	148,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ワールドカップ90	80,000円	'89年	スポーツ	有	有		㈱玉屋
ジェミニウイング	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート

東亜プラン

TATSUJIN	60,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップマルオ
スノーブラザーズ	50,000円	'90年	雪玉アクション	有	有		㈲テクナート
ゼロウイング	40,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ゼロウィング	35,000円	'89年	シューティング	有	有		コンボ
スノーブラザーズ	35,000円	'90年	雪玉アクション	有	有		コンボ
ワードナの森	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
スラップファイト	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

ナムコ

ドラゴンセイバー	188,000円	'90年	シューティング	有	有	システム2	㈲テクナート
ドラゴンセイバー	168,000円	'90年	シューティング			ロムキット¥78,000	㈱玉屋
フェリオス	125,000円	'88年	シューティング	有	有	システム2	㈲テクナート
バーニングフォース	115,000円	'89年	3Dシューティング	有	有	システム2	㈲テクナート
バーニングフォース	115,000円	'90年	3Dシューティング	有	有		カナヤ商会
オーダイン	108,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
球界道中記	108,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
バーニングフォース	108,000円	'89年	3Dシューティング	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
マーベルランド	108,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
球界道中記	100,000円	'90年	野球	有	有		コンボ
マーベルランド	100,000円	'90年	アクション	有	有		コンボ
バーニングフォース	100,000円	'89年	シューティング	有	有		コンボ
倉庫番	98,000円	'90年	パズル	有	有	ロムキット¥48,000	㈱玉屋
ファイネストアワー	95,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		コンボ
ギャラガ88	78,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
スプラッターハウス	78,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
ギャラガ88	65,000円	'88年	シューティング	有	有		コンボ
スプラッターハウス	65,000円	'88年	アクション	有	有		コンボ
ベラボーマン	65,000円	'88年	アクション	有	有		コンボ
ワルキューレの伝記	65,000円	'89年	アクション	有	有	(ロム)	㈱トライ
ワールドスタジアム90	50,000円	'90年	野球	有	有		コンボ
爆突機銃艇	50,000円	'88年	シューティング	有	有		コンボ
イシターの復活	48,000円	'86年	アクションRPG	有	有		ソフトショップマルオ
ワールドコート	45,000円	'88年	テニス	有	有		コンボ
パックランド	38,000円	'84年	アクション	有	有		㈱玉屋
源平討魔伝	35,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
源平討魔伝	30,000円	'86年	アクション	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
ドルアーガの塔	28,000円	'84年	アクションAVG	有	有		㈱トライ
ドルアーガの塔	28,000円	'84年	アクションAVG	有	有		ソフトショップマルオ
ドルアーガの搭	25,000円	'84年	アクション	有	有		㈲テクナート
メトロクロス	18,000円	'85年	アクション				㈱ケイアイシー
ギャプラス	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ギャプラス	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱トライ
ゼビウス	13,000円	'82年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
マッピー	10,000円	'83年	コミカルアクション	有	有		㈱トライ
ゼビウス	5,000円	'82年	シューティング	有	有		㈱トライ

日物

クレイジークライマーⅡ	25,000円	'88年	ビル登り	有	有		㈱ケイアイシー

日本物産

沈黙の編隊	108,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋
トリプルウォーズ	30,000円	'89年	麻雀	有	有		㈲テクナート
トリプルウォーズ	20,000円	'90年	麻雀	有	有		コンボ
クレイジークライマー	15,000円	'83年	アクション	有	有		㈲テクナート
クレージークライマーⅡ	15,000円	'88年	アクション	有	有		コンボ
テラクレスタ	7,000円	'85年	シューティング	有	有		パワードサービス

バンプレスト

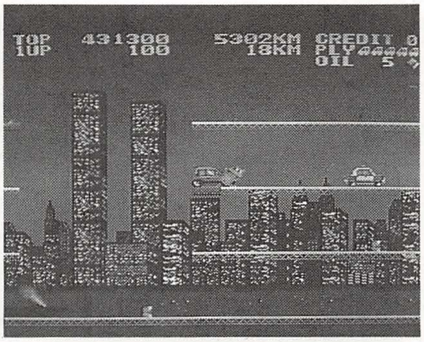
ジャンプバグ	8,000円	'81年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

ビスコ

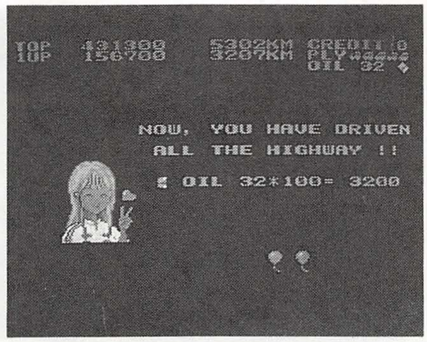
サンダー&ライトニング	108,000円	'90年	ブロック崩し	有	有		㈱玉屋

ビデオシステム

パイプドリーム	70,000円	'90年	パズル	有	有		コンボ
パイプドリーム	68,000円	'90年	パズル	有	有		㈱玉屋
スーパーバレーボール	45,000円	'89年	バレーボール	有	有		㈱玉屋
ラビオレプス	25,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー



▲各ラウンドには，それぞれ一つずつ隠れテクニックや隠しフィーチャーが盛り込まれている。探してみては？



▲ラウンド・クリア・デモ。主人公のクラリスがVサインをしているが残念ながらアニメーションはしない。残したオイル缶はボーナス点となる

はじめる）等の変化も起こります。

ラウンドが進む以外の方法で難易度が変化するというものですね。

『シティコネクション』でキミもイェイ，イェイ

クラリスカーの動きには慣性がはたらいており，操作性にはかなりくせがあります。最初のうちはとまどうこともあるかもしれません。ですが，そこに慣れることさえできれば，熱くなれるゲームです。

さあ，キミもチャイコフスキーのピアノ・コンチェルト（アレンジ・バージョン）にのって，世界のハイウェイを走破しよう！

《今月のおすすめデータ表》

タイトル	シティコネクション
会社	ジャレコ
発売年度	1985年
ジャンル	ドットイート・カーアクション
モニタ	横画面
操作系	４方向レバー・２ボタン
ミス時の再スタート場所	もどらない
コンティニュー	なし
エンディング	なし。ループゲーム。背景は全12種類

ビデオゲーム中古基板情報

ラビオレプス	25,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ラビオレプス	20,000円	'87年	シューティング	有	有		コンボ
アイドル麻雀	15,000円	'88年	麻雀	有	有		コンボ

ホームデータ

レモンエンジェル	48,000円	'90年	麻雀	有	有		㈱玉屋

UPL

オメガファイター	25,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
オメガファイター	20,000円	'89年	シューティング	有	有		パワードサービス
ペンギン君ウォーズ	5,000円	'85年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

ユニバーサル

Mr. Do!対ユニコーン	12,000円	'83年	戦略ハンマーたたき	有	有		㈱ケイアイシー
Mr. Do!	8,000円	'82年	戦略穴掘り	有	有		㈱ケイアイシー

中古基板情報掲載店の募集

当コーナーでは，現在，ゲームファン向けの中古基板情報掲載店の新規募集をしています。希望するお店，またはそういったお店を知っている人は編集部までご連絡ください。

●ご協力いただいたお店

■㈱トライ
〒270 千葉県松戸市新松戸南
1-365 荒川グリーンビル205
☎0473-48-3880

■㈱ケイアイシー
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26
☎03-3448-0832

■㈱創造空間コンボ
〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F
☎03-3576-1484

■㈱玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
☎03-3323-5524

■ソフトショップ☆マリオ
〒390 長野県松本市大手2-2-4
☎0263-36-5536

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
☎06-643-7641

■カナヤ商会
〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10
☎06-395-0272

■パワードサービス
〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23
☎092-572-4110

テーブルトークRPGコーナー

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン その32

最後の戦い

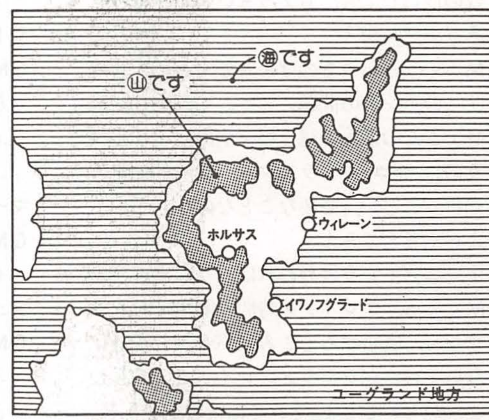
ORG/大貫 昌幸

　1か月のごぶさたでした。みなさんお元気でしたか。しかし，ここ数か月のサブ・タイトルを見て，誰も疑問に感じなかったのでしょうか。いやはや……。シュレアたちも古代の神殿に向かう前に，レベルアップしてたんですよね。どーもすいません。

　さて，TRPGコーナーですが，マンネリになりつつある「ジェノサイド・キャンペーン」を今回で終了させ，次号からしばらくの間は，日本で手に入るTRPGの紹介など，TRPG一般的な記事を扱っていこうと思います。

　TRPGコーナーがスタートした時点と比べて，TRPGもずいぶんと増えてきましたから，ここらで総まとめをしようというわけです。このコーナーの別冊と，ワープスの改訂版については，発売予定が決定しだい，このコーナーで発表したいと思います。

　そんなわけで，最後の「ジェノサイド」をお楽しみください。



キャラクター紹介



シュレア（女戦士，レベル3）
LP:43　MP:5
本編の主人公？実の姉に命を狙われている。

シュレア・ストランディ・バックホーン



シド（魔術師/魔導戦士，レベル2）
LP:17　MP:41
水の精霊族（ウィンデーネ）の少年。パーティのリーダーらしいが，実権はない。

シド・ウェットブレイド



フィーニア（聖戦士，レベル3）
LP:36　MP:48
良く言えばパーティの良心回路，悪く言えば単なるパタパタママでる。

フィーニア・リフレイン



ジョン（狂戦士，レベル3）
LP:39　MP:11
トリコーン（三本角の有角族）のおっさんに見えるが，実は若い。

ジョン・カーター



マーティン（司祭／狂戦士，レベル3）
LP:37　MP:22
フィーニアと同じ聖なる神を信仰しているが，誰も信じてはいない。

マーティン・カーペンター



ゲルラット（魔導師／騎士，レベル2）
LP:24　MP:20
つぶれた男爵家の末裔。貴族らしくないところが，人気の秘密らしい。

ゲルラッド・シュピーゲル

前回までのあらすじ

　永遠の命を求める妖術師シルヴィアは，暗黒の精霊神ラ・オスキュリテの復活と引き換えに，その目的を果たそうとしていた。しかも，実の妹シュレアの魂を邪神復活の犠牲にしようというのだ。

　妖魔忍軍を率いて，執拗（しつよう）にパーティを襲撃するシルヴィアであったが，激しい抵抗にあい，一時撤退せざるえなかった。

　自由貿易都市イワノフグラードでの激しい攻防の後，シルヴィアは最終決戦の場所に，太古にラ・オスキュリテが封印された失なわれた寺院を指定してきた。

　神殿に侵入したパーティは，神殿の守護者と会見し，シルヴィアとラ・オスキュリテの秘密を聞かされることになった。

　聖剣レインボー・ブレードと，モードの母親のハーフ・シェードなど，数々の疑問を残しながら，物語はクライマックスをむかえようとしている。

エチュード50

GM：なんと，突然だけど，ジェノサイド・キャンペーンは，今回で最終回なのです。みんな，がんばってね。

マーティン：というものの，シルヴィアさんとシュレアさんの姉妹けんかを見てることしかできない拙者たちであった。

ゲル：横からちゃちゃ入れればいいじゃん。

マーティン：そんな失礼なことをするんじゃない。万が一，シュレアさんが破れたら……。

ゲル：逃げようなゲル，な。
フィーニア：最後までそのノリなの？
シュレア：大丈夫よ。きちんとケリはつけるつもりだから。
シド：キーラとか妖魔忍軍の下人（ザコ）とか，どーなってます？
GM：面倒だから，みんなやっつけたことにしていいよ。
ジョン：ラッキー！
シド：しかし，前回の何だかわからなかった奴の件にしても，ちょっといいかげんじゃありませんか？
GM：そう言われるのは心外ですね。ストーリーのテンポの問題でしょ。これからシュレアさんの最大の見せ場を演出しようというのに，ザコ・キャラクターの始末に時間をかけることが，必要なことなのかどうか。よーく考えてみよ。
フィーニア：そう言われればそうですけど。
GM：まぁ，プレイング時間の問題もありますから，省略するところはバサッと省略しないとね。ダラダラとプレイしていてもしょうがないでしょ。それでは続きをどうぞ。
ジョン：なら，オレたちはお嬢様とシルヴィアをぐるりと取り囲むように移動しましょう。
シド：モーちゃんは？
GM：ホーキンスさんを安全な所に連れていってから，戻ってきたよ。もちろん，シドの側にくるよ。
フィーニア：ごちそうさま。
マーティン：さて，用意はいいようですよ。シルヴィアさんとシュレアさん対決を始めてください。
シュレア：「妖魔忍軍は全滅したようね。これ以上，無駄な抵抗はあきらめたらどう？ 角の1本ぐらいなら，差し上げるから，馬鹿なことはやめてよ」
GM：「シュレアに私の思いがわかるわけはないでしょうね。それに，私がほしいのはあなたの命よ。角ぐらいでは，これまでの利子にもなりはしない」とシルヴィア。
シュレア：「姉妹の間で利子をつけるなんてずいぶんケチになったわね」
シド：シュレアさん，それじゃギャグですよ。
GM：しかし，シルヴィアはギャグとはとらなかったようだね。「あなたと姉妹？ ずいぶんと笑わしてくれるわね。あなたとの縁は，あの時に切れたのよ」
マーティン：「姉妹には怒るぞ，テカ」
GM：さて，そろそろイニシアチブを振ってもらおうか……，こっちが先攻ね。
シュレア：魔法？ それとも武器。
GM：魔法です。シルヴィアお得意の「キル」の魔法ね。ラック・チェックをしてもらいましょう。
シュレア：成功です。こっちの反撃ですね。シルバーレイピアで切りかかります。

シルヴィアとシュレアの一騎打ちは，時間がたつにつれて，やはり，魔法を使い，レベルの高いシルヴィアのほうが優勢になっていきました。

GM：「これまでのようねシュレア」と，シルヴィアはニンジャトウを上段に構えたよ。



ゲル：なーんだ。上段(冗談)だったのか。
フィーニア：ボカボカボカっと，ゲルを殴ります。
ジョン：いかーん！ お嬢様を助けるのだぁ～。突撃！
ゲル：タッタラッタタッタッタ，タッタラッタタッタッタ～！
シュレア：「ジョン！」
GM：イニシアチブね。
ジョン：とられた。
GM：なら，ニンジャトウの一撃をジョンに食らわせよう！ あらクリティカルだ。
ジョン：うぉ～，すでにヒーロー・ポイントは1ポイントしかないのに。今回はあまんじて受けよう。
GM：えーと，ダメージは，記憶力が2ポイント低下ね。それと25ポイントね。
ジョン：げほげほ，ますます馬鹿になるぅ！
ゲル：鳥頭はマーティンのほうなのにな。
ジョン：反撃だぁ！
マーティン：こっちも攻撃しましょう。シュレアの命のほうが大切ですからな。
フィーニア：「シドさん，2人を止めてください。親族殺しは罪悪です」
シド：それでは，ご希望にお応えして，ヒーロー・ポイントを使って，ジョンとマーティンの背中にヒモを縛り付けていたことにしましょう。ヒモを引くと……。
ゲル：当然2人は転びます。そこにシルヴィアの一撃が，合掌。
シド：やめなさいって。

エチュード51

フィーニア：なら，その隙にフライング・チャージで，シルヴィアさんを気絶させてしまおう。
GM：そんな悠長(ゆうちょう)なことを言ってる場合ではないようだよ。シルヴィアはニヤリと微笑むと，ニンジャトウで自分の左手首を切りつけました。
ゲル：いやな予感がするから，ホーキンスさんを守るふりをして，後退しましょう。「ホーキンスさん，モードさん大丈夫ですか」
GM：「大丈夫です。それより，ヒモが結ばれていないのはあなただけのようですから，あれを……」
ゲル：ボケボケ，アレって？
GM：シルヴィアの傷口から，真っ黒い悪魔のようなものが現われたよ。
シド：何です？
GM：知力チェックして。
シド：成功です。
GM：シャドー・デーモンです。ラ・オスキュリテのしもべですね。除々に大きくなっていますよ。



GM：シルヴィアは,「暗黒の精霊神ラ・オスキュリテよ。我に力を……」と怪しげな呪文を唱えはじめましたよ。

マーティン：えらいこっちゃ，えらいこっちゃ，にげなきゃそんそん。

ゲル：敵はデーモン1匹だけさ。シャバダバシャバダやっつけろ！ うー,でも逃げたい。

ジョン：シシシシシシシ。

シュレア：どうしたの？

ジョン：ケンケン笑い。

GM：「スカイキッド・ブラック魔王」なんて,ベーマガの読者はきっと知らないよ。

マーティン：でも，以前の「赤影」よりいいと思うけどな。

フィーニア：私は○○マシンのでる「チキチキマシン」のほうが好きだったけど。

シュレア：フィーニアまでどうしたのよ？

フィーニア：だってねぇ。でてきたのは邪神の分身のシャドー・デーモンなんでしょ。私たちにはエクスカリバーもストームブリンガーもないのよ。聖剣で戦おうにも，あるのは刃のないレインボー・ブレードだけ。思わず現実逃避しそうになったのよ。

ゲル：だから，最初から逃げようって言ってたのに。

フィーニア：でも，やるしかないようね。

ゲル：ったくぅ。本当に真面目なんだから。今月の標語。みんなで楽しく死のうよ。

シュレア：1人で死んでなさい。

シド：こいつは本当に強敵そうだぞ。

GM：にやり。

フィーニア：きっと，シルヴィアの持っているカギを奪えばなんとかなるわ。

シド：そう言えば，そんなことを神殿の守護者の人が言ってましたね。

ジョン：なら，とっておきのヒーロー・ポイントを使って，そのカギを取りだそう。さっき，シルヴィアにクリットをくらった隙に盗んでおいたのだ。

マーティン：さすが，転んでもただでは起きない性格だな。

フィーニア：「私がデーモンを押さえているから，早く神殿に行って封印をしてきて」

ジョン：「ほーい」

シュレア：「これで本当におしまいね。シルヴィア。まだ手があって？」

エチュード52

GM：「封印される前に，お前たちを皆殺しにしてやるわ」

シュレア：「やってもらおうじゃない」

GM：ところで，神殿に向かったのは誰と誰かな。

ジョン：オレと……。

シド：私が行きましょう。

GM：さて，神殿に向かったグループだけど妖魔忍軍の待ち伏せに会うよ。

シド：しつこい連中ですね。

GM：どうやら，シルヴィアの親衛隊らしいね。ザコより強そうだ。

シド：数は？

GM：全部で10人ほどかな。

ジョン：よし，オレが相手をしてやろう。バーサーク宣言！ オレの拳が燃えているぅ。

GM：それでは，それぞれ戦闘を解決しよう。神殿のグループが，妖魔忍軍を倒すまで，外のグループが持ちこたえたら，パーティの勝利だね。

ゲル：その前に，拙者はヒーロー・ポイントを使って，実はそこにいたので，神殿のグループに合流するのである。

フィーニア：何てやつ。

シド：よし，さっさとやりましょう。

シュレア：シルヴィアは？

GM：シャドー・デーモンが完全に実体化すると，力つきて倒れてしまいます。もしかしたら，死んでるかもしれません。

シュレア：なら，シャドー・デーモンに攻撃を集中すればいいわけね。えーと，こっちは，フィーニアとマーチンの3人だけ。

フィーニア：そうね。

マーティン：かかってきなさい。カモン！

GM：では，戦闘開始だね。

かくして，最後の戦闘が開始されました。パーティは戦力が二つに分散していますが，外のグループに死者がでる前に，かろうじて神殿内の妖魔忍軍は全滅しました。

シャドー・デーモンのほうも，強力な攻撃を繰り返しましたが，3人のキャラクターを

相手にしなければならないため，攻撃力が分散してしまいました。そのため，有効な戦いかたができず，キャラクターを倒すことはできませんでした。

GM：シドが神殿の封印をすると，シャドー・デーモンは急に苦しみだし，だんだん姿が薄れていきます。

フィーニア：とどめを刺すまでもないでしょうね。

GM：はい。しばらくすると，完全に姿が消えてしまいました。

シュレア：シルヴィアのところに駆け寄ります。

ゲル：駆け寄って，ケリをいれます。

シュレア：あのねぇ。

GM：しかし，シルヴィアは息絶えているようです。

シュレア：……。

マーティン：合掌。

シュレア：うーむ，残念ね。一緒に火山から飛び込もうと思っていたのに。

ゲル：はっきりと，とどめを刺せなかったから，欲求不満だと言ったらどうだ。

シュレア：別にそういうわけじゃないけど。

フィーニア：でも，シュレアが手を汚さなくてよかったじゃない。やっぱり，肉親を手にかけるのはよくないから。

ジョン：そうだな。父殺しの罪はたとえ総師でも免(まぬが)れぬというからな。

シュレア：今度はガンダムなの。

ジョン：あーい。

GM：というわけで，シルヴィアも倒れ，この地における闇の精霊神ラ・オスキュリテの復活も無事に阻止することができたわけです。

ゲル：めでたし，めでたし。

シド：でも，モーちゃんの母親の件はかたずいてないですよ。

フィーニア：それに精霊剣レインボー・ブレードの刃も探さなくちゃ。

GM：それはまた別の物語ということにしたいと思います。少しばかり連載が長くなりすぎましたね。区切りのいいところで，終了にしたほうがいいと判断したんです。それに，新しくワープスのルールを改定中だから，リプレイとルールが違ってくる可能性があるしね。

ジョン：このリプレイで採用しているルールは開発中のものであり，市販される商品とは異なる場合がありますというやつですね。

GM：そういうことです。

シュレア：そうね，今度は従兄弟がやってきて，命を欲しいって言われても困るから。

ゲル：子供だったりして。

シュレア：あのねぇ。それにしても，シルヴィアの最後はあっけなかったわね。

GM：もう少し活躍させる予定だったんだけど，妖魔忍軍のほうに比重がいっちゃったから。

シド：ジョンも後半はさえなかったねぇ。

ジョン：面目ない。

GM：まぁ，ともかく2年近い間，つきあってくれてありがとうございます。読者のみなさんもプレイヤーのみなさんも，お疲れさまでした。

TRPG・読者コーナ

まずお便りを2通ほど紹介しましょう。

『お初にお目にかかる。わたくしは同心の田中と申す者。なぜお便りをだしたかと申すと，「AD&Dの紹介をやってくださいまし」と言いたかったからなのです。ところで，シド殿は本当にリーダーなんですか。私は最近まで，フィーニア様がリーダーだと思っていました。』

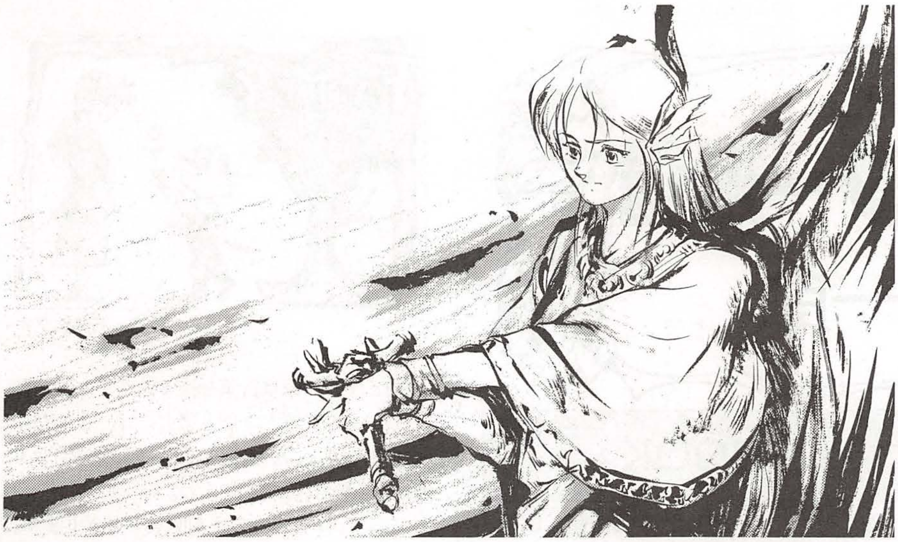
熊本県：PN．同心の田中

次号で取り上げるTRPGは，AD&Dかソードワールドの予定です（あくまで予定ですけど）。その他，リクエストが多かったのは，ブルー・フォレスト物語，ワースブレイド，ロードス島コンパニオンなどでした。できる限り，読者プレゼントも行ないたいと思っていますから，楽しみにしていてくださいね。

ではつぎのお便り。

『とうとう，連載も30回を越えてしまいましたね。おもしろいから，ずっと続けてください。しかし，このキャンペーンはどーなるのですか。シドもモードさんを一緒にしてほしいです。フィーニアとゲルラットがくっつ





いたら……笑えないですよ。それでは風邪に気をつけてください。』

岡山県：宮地卓也

リプレイのほうは，今回でひとまず終了です。応援ありがとうございました。これからキャラクターがどうなるのかは，みんなが自由に想像してください。しかし，フィーニアとゲルラットのカップルというのは，すごいかもしれないですね。

1月号のリアクション

続いて，読者参加TRPGの回答です。

「私の名前はアラクネ。チューダの王女です」

そう言うと，クモは俺の腕を這い上がった。

「魔法をかけられたお姫様ってとこか」

「いえ。私たちチューダ族は，知性を持ったクモなのです。しかし，世界征服を企む大臣が反乱を起こしたのです」

「しかし，クモに世界征服が？」

「できるのです。私たちは，他の動物の脳に潜り込んで操ることができるのです」

「じゃぁ，あの暗殺者は…」

「おそらく私を狙う大臣の刺客でしょう」

「実は私はあなたの脳に入るつもりでした」

「えっ!?」

「あなたの体は私を拒んだのです。そのような体を持つのは伝説の勇者だけです。どうか私たちを助けて，大臣の野望を打ち砕いてください」

つぎの日，オレはとりあえず黒猫に入った王女を連れて東へと旅立った。

エイシル・ミュア

獣人族　司祭／武術師

とりあえず喋べるものを袋の中から探すために，手あたりしだいに袋の中から取っては耳に近づけてみた。……これだ！　手に持っていたのは，以前見つけた青い指輪だった。

「助けてくれ」と指輪は言った。

「あんた誰だ？」

「私は司祭のリム・ウエスト。この指輪にとじ込められているのだ。言っておくが，お前の訪れた街は呪われている。二度と近づかぬほうがよい。お前が水晶を割ってくれぬ限り，私はここから出られないのだ」

こんな水晶ぐらい割ってやるぜ。私は指輪を地面において，電撃の呪文を唱えた。しかし，指輪には傷一つつかなかった。

街に何か鍵があるな。私はウエストの警告を無視して，街に向かうことにしたのである。

ラ・ムー

精霊族

(サラマンダー)魔術師兼狩人

もぞもぞするのが，クモであるというネタはずいぶんと送られてきました。さて，読者参加のリアクションの発表は今回で終了です。応募してくれた皆さん，どうもありがとうございました。

次号からはまた別の企画をスタートさせるから，応募してくださいね。

お便り募集中

いよいよ次号から，ソードワールドやD&Dなど，市販されているさまざまなTRPGを個別に紹介していきたいと思います。そこでこのコーナーで取り上げてほしいTRPGや質問などをどしどしお寄せください。

このコーナーに関するお手紙は下記の住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社 月刊マイコンBASICマガジン編集部「テーブルトークRPGコーナー」係

イラスト・コーナー



←茨城県：PN・東次郎
これモードさんですよね。連載は終了したけど，イラストは送ってくださいね。



←鳥取県：PN・LINDA
ひさびさのフィーニアですね。これからもこのコーナーをよろしく。



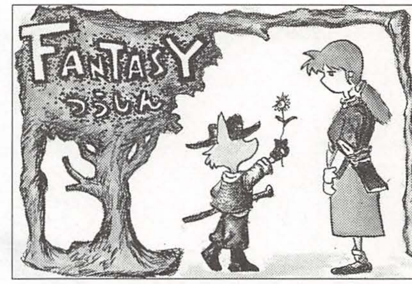
➡埼玉県：PN・若羽瀬　霧斗
信じられないけど，ゲルラットの人気はなかなかのもんがあったんだよ。



➡大分県：PN・レイン・ラウ
近いうちに，フィーニアやシドに会えるから，楽しみにしててね（たぶんね）。

ファンタジー通信
手塚 一郎





大阪市・石井タツオ

今月の詩

頬を焼きつける灼熱の光の中
夜が暮れるまでその砂漠を眺めていた
ここは昔，多くの男たちが
夢を追い続けて闘った戦場
ある者は勝ち，またある者は破れ去る
勝者は正義を名乗り，敗者を悪と罵(ののし)った
人を殺してなぜ正義？
彼は
あの日と変わらぬその戦場を去っていった

「戦さの中で」
［千葉県柏市・**俺の名はフラッシュ**］

＊

こんにちは，手塚です。

以前，このコーナーで「ぼくは日本の作家の作品をあまり読まない（読みたくない）」という文意のことを書いたところ，たくさんのかたから，日本にも外国に負けないほどすばらしい作品がある，とのお便りをいただきました。が，誤解のないように書いておくと，ぼくは，そういった意味ではなく，単に外国の作品のほうが性に合っているということが言いたかっただけなのです。当然，日本にも愛している作家や作品はたくさんあります。そんな意味も含めて，今月は川又千秋さんの「幻詩狩り」を紹介することにしました。

BOOK

読者のコーナーを読んでいると頼もしく思えることが最近多くなってきました。

みんなが本気でファンタジー（主に小説についてですが）を語り合っているようすは愛さえ感じられます。今の若者は活字を読まないと嘆く大人たちがいますが，実際はそうではなく，同じ読書が好きな者として仲間がたくさんいたことをうれしく思います。

さて，言葉には力があります。

読書の好きな人ならばわかってもらえるでしょうが，記号としての文字がその組み合わせによって無限の世界を形作り，人の心に何らかの情感を呼び起こさせるのは，まさに驚異的です。作家は言葉を操る，つまり言霊使いで，その資質と才能と努力には，まったく頭が下がります。良質の物語は人の感情をも動かすほどなのですからね。



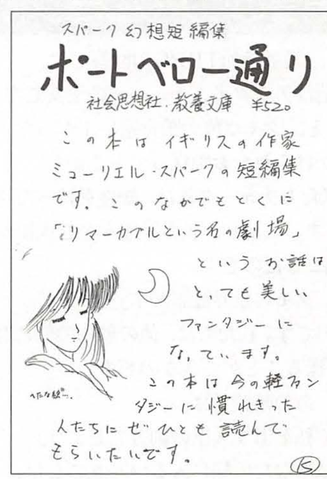
幻詩狩り
川又千秋・著　中公文庫
520円（ただし消費税導入前）

ここで，ふとある考えが脳裏をよぎります。もしも，神にも等しい才能を持った作家が小説を書いたら，どうなるのか。そして，それを読んだ人はどうなってしまうのか，と。

川又千秋さんの「幻詩狩り」は，まさしくそういったニュアンスの小説です。

ひとりの青年の生んだ言葉は“幻詩”となり，読む者に破滅を与えます。何とも胸がときめく物語ではありませんか。

この作品は，日本SF大賞受賞作です。だから，というのではありませんが傑作です。



新潟県小千谷市・KTKY

今月のC.Cコーナー

先月の課題は「トドとカミキリの合成」でしたね。カミキリとカマキリをまちがえてしまった人もいましたが，それも愛敬(あいきょう)。例によって優秀作を3作掲載しておきます。

じつは今回，いつもに増してたくさんの投稿をいただき，驚きました。どうしてなんだろう，不思議。どれもが力の入った作品で，選考に苦労しましたが，こういった苦労なら毎月でも経験したいなあ。よろしくね。

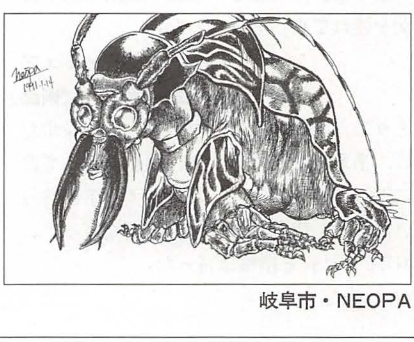
では来月の課題。長野県松本市の鈴木みのるくんのリクエストで「カエルとトンカチの合成」です。しめ切りは2月16日必着まで。



山口県長門市・Ly



静岡県磐田郡・楠　健吾



岐阜市・NEOPA

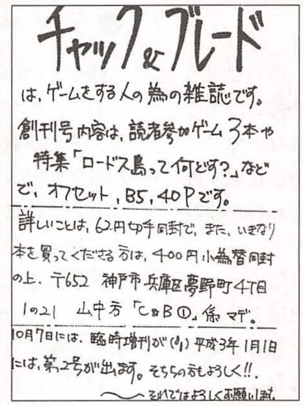
MUSIC

★ぼくからのおすすめはドイツのヘヴィメタルバンド「BLIND GUARDIAN」です。友人の証言によると，あの「指輪物語」のことを歌った曲もあるそうです（ぼくは「指輪物語」を読んだことがないのでわかりません）。その曲は「BATTALIONS OF FEAR」というアルバムの中の「Majesty」。ぼくは大好きですが，ヘヴィメタルが苦手な人には向かないかもしれません。ものすごく気合いの入ったバンドですから……。しかし，そうではない人は絶対に聴いてみてください。

［神奈川県相模原市・**YAS**］

ファンタジー通信伝言板







読者のコーナー

■**手塚**：まずは“軽ファンタジー小説”についてのお便りから紹介しましょう。

★軽ファンタジー小説の中に現代人の使うような言葉づかいが登場することで雰囲気が壊れる，という意見がありましたが，これにはそれなりの意味があると思います。つまり肩がこらずに楽しめるわけです。文体などはファンタジーの雰囲気を楽しむためのものであって，小説の内容自体とは関係ないと思います。軽ファンタジーに“軽”とつく理由は，すなわち軽ファンタジーに足りないのは文体の重さではなく，内容の重さではないでしょうか。確かに軽ファンタジーは読者を喜ばせる要素に満ちていておもしろい。しかし，読み終えたときに心に何も残らないのです。そのおもしろさは刹那(せつな)的と言えるでしょう。なぜでしょう。それは単にストーリーを書いているだけで，テーマ，つまり作者の言いたいことや表現したいことが入っていないからだと思います。小説は単なる物語なのではなく，作者の思想が入ってこそ初めて人の心に訴えかけることができるようになるはずです。

［群馬県吾妻郡・**冒険野郎マクガイバー**］

■**手塚**：うーん，ぼくは雰囲気は絶対に必要だと思うのですが。では，つぎのお便り。

★誤解があるようなので弁解します。私が1月号の手紙を送ったのは，最近，通俗的なファンタジーを軽蔑視(けいべつし)する風潮(ふうちょう)がでてきたと思ったからです。たとえば最近の「読者のコーナー」を読んでもそう感じましたし，「BOOK」のコーナーでも紹介するのは幻想文学が中心で，たまには富士見ファンタジア文庫などの作品を取り上げてくれればいいのに，と思ったりもしました。つまり，手紙を送ったのは，このような風潮に一種の歯止めがかけられたら，というのが目的で，決して「通俗的なファンタジーがすべてだ」などと主張したいわけではないのです。（中略）それから例の“大傑作”についてですが，私の小説を読むときの基本的な姿勢は，こうなります。共感できる→おもしろい→優れている。売れているから優れているのではなく，おもしろいから優れているという考えかたです。人気があるとは，多くの人が共鳴できたことの証明と言えます（ただ，人気のない，またはでていない小説は，まだどれぐらいの人が共感できるのかが証明されていない未知の可能性を秘めた作品と考えてください）。思うに，仮にその人気が時代のニーズの結果だったとしても，多くの人間が素直におもしろいと感じた作品を優れていると評価するのはいけないことなのでしょうか。時代が変わっても，作品の質は変わりません。それと同じように，その時代に共鳴できる作品は，別の時代でも共感してもらえる可能性を持っているはずです。

［千葉県佐倉市・**桜の睡魔**］

■**手塚**：桜の睡魔くんは1月号で紹介した鏡花の「高野聖」も読んでくださったそうで，うれしく思っています。あ，それから彼のおすすめの「山猫の夏」ですが，これは，かなり前に読んでいます。以前，冒険小説についてのことを書いたときに触れた船戸与一さんの傑作です。みなさんも読んでください。

さて続いて，やはり1月号に掲載された久保田くんのお便り――創作にリアリティは不可欠か――を紹介します。

★今回は，よりはっきりと言わせてもらうために書きました。作品中の現実というのは，結果のことだと思います。結果とは，つまりその作品が創作され，世にでてしまっている形のことです。たとえば，純粋な剣と魔法の世界のストーリーに何の脈絡もなく科学兵器が登場したとします。しかし，それは果たして作品の現実にそむいた行為と言えるでしょうか。私はちがうと思います。たとえ，それが途中からイメージを崩されたと非難を浴びても，誰にも「それは，まちがっている」とは言えないはずです。それが，作者の定めた，その世界のルールなのですから（もちろん，それを駄作とするか傑作と呼ぶかは完全に好みの問題でしょうが）。

と，以上の理由により，作品内の約束ごとを忠実に守っていない創作家は存在し得ません。最後に，1月号で私の書いたリアリティ主義というのは既存の世界設定や矛盾の少ないマニュアルに頼って創作を行なう方法に対する呼び名で，本来の意味とは若干ちがう意味で使っているということをつけ加えておきます。

［東京都豊島区・**久保田裕之**］

■**手塚**：ぼくも，はっきりと書きましょう。ぼくの言いたい不条理とは，作者の安直な創作態度に向けられたものです。タイトルは挙(あ)げませんが，主要キャラクターをその場の思いつきだけでつぎつぎと殺してしまう漫画があります。お涙ちょうだいには，これほど安易な方法はありません。これだけならいいのですが，そのあとで何かと理由をつけては彼らを生き返らせ，臆面もなく物語を続けてしまうのですからあきれてしまいます（しかも伏線さえなく，です）。この作品はファンタジーものではありませんが，この際は関係ないでしょう。要は創作としての心構えなのですから。おもしろければ何をしてもいい――ぼくは絶対にそうは考えられない性格なので……。

もっと書きたいことがあるのですが，誌面が尽きてしまいました。寄せられるお便りが長いものばかりで，全部掲載できないのが残念です。そんなわけで，次号あたりにはお便り特集でも組んでみようと考えています。今月の16日までにお便りをもらえれば次号に載せられるかもしれませんので，よろしく。

リレー小説「神の剣」　第十一章

●コームの章

その家をあとにしたコームは，虚ろな眼差しのまま，しばらく町はずれを彷徨い，そこで剣の意志から解放されることになった。

我に返った〈戦士〉は己れの浴びた返り血に気づき，ようやく数刻前に行なわれた殺戮という名の儀式の記憶に辿り着く。

――俺は何ということをしたのだ！

〈戦士〉の名が聞いて呆れる。頭を掻きむしった。なぜ，罪のない人々の生命を奪わなくてはならないのか。どうして，こんなことになってしまったのだ。剣を見る。

神をも殺すことができるというその剣は血に磨かれたためか，手に入れたときよりも美しい輝きを帯びていた。胸が痛む。

人間が所有してはならないものを俺は手に入れてしまったのだろうか。後悔。誰よりも強くなりたかっただけなのに。それなのに。

「祈れ，神に！　殺されないことを！」

先刻，自分が叫んだ言葉をふいに思い出し，コームは身体を震わせた。どういうことだ。

考え続ける。そして〈戦士〉は，長い時間を経て，あることを思いついた。

――神は生け贄を欲している！

信仰を糧としている神は，つまりそれがないことには存在できない。人々に死を突きつけ，助けを乞わせられるならば，それによって神は肥え，より偉大なものへと，さらなる進化の道を辿るのだろう。

――俺は神の使いってところか。

人を殺さなければ収まりのつかない剣の狂気の理由こそわからなかったものの，コームは自分の想像が的はずれではないことを本能的に悟っていた。冗談じゃねえ！

〈戦士〉の口に笑みが浮かぶ。信仰心を持たない者にとって，神が神でいられるはずもない。

「おもしれえ」剣に向かって呟く。

コームは立ち上がった。剣を手放そうか，という迷いは消えている。「この俺を利用しようなんざ，百年早えことを教えてやるぜ，神さまよ」〈戦士〉は町をあとにした。

＊

今回のメインはとくになし。というより，ほとんど物語が進んでいないのですね。部分的な採用は，コームが神について思いを巡らせるが徳島市・**28GO**くん。ちょっと使われかたがちがいますが，神奈川県横浜市・**み～あくん**の作品のエッセンスもいただきました。それから，生け贄なるキーワードでは兵庫県尼崎市の**浜崎泰洋くん**が活躍。次回はもっと多くの作品で構成できるといいですね。

●ディーンの章

暗がりの中を歩く美しい影があった。

いや，影だけではない。薄闇をとおしてでも，その美貌は見て取れた。腰に帯びた長剣が身体の動きに合わせて揺れる。ああ，この美しい女性は剣士なのだ。睨むような瞳を前方に据え，ひたすら歩を進める。

復讐に燃える女剣士，といったところであろう。力こそが正義――そういった論理が世界を支配する今，彼女の存在はそれほど珍しくはない。ただ，その左足だけが闇が凝ったように黒いことを除いては。

剣士の名はディーン。精神は彼だが，肉体は彼女。人知を越えた力によって魂だけを見知らぬ女性の身体に転移させてもらったのだ。本当の身体を肉塊にした少女に復讐をするために。そして，コームという男にも……。

歩き続けるディーン。いつの間にかコームのことを考えている自分に気づく。苦笑した。愛を知らぬディーンだが，恋しい人を想う時はこんな気持ちなのだろう，と考えたのだ。

――奴は，どうしてあの剣を欲しがったのだろう。答えようもない問い。自分の場合を思い出す。酒場で耳にした噂。獣さえ棲まぬという死の山にある神殿，そこに眠る大いなる剣，しかし選ばれし者しか手にすることはできない……。俺は選ばれなかったのか。

心を風がとおり抜ける。誰もが手にできなかった伝説の剣。神をも殺せる恐るべき剣。持ち前の運の強さを試すには絶好の機会だ。〈戦士〉の端くれだ，強さに興味がないわけでもない。挑まぬ方が妙である。

しかし，それがこんなことになるとは。

歩き続ける。いつしか夜は明けていた。ふと我に返ると，朝日に煙る町外れであった。前方に少女がひとり歩いているのが見える。

「リ……リイン！　リインじゃないか！」

突然，背後で男の声。リイン――おお，それは俺を導くという少女の名ではないか。少女が振り返った。やはり，リインか？

しかし，声の主はディーンを見ていた。

＊

構成がかなり変わってしまったものの，今回のメインは東京都練馬区・**天野　真**くんの作品。ディーンの使っている女性がリインというのもおもしろいですよね。あまり面影は残っていませんがディーンの回想シーンは静岡市の**長瀬想太郎**くん。ディーンとリインの出会いは形こそ変わりましたが，東京都大田区・**山田和人くん**，千葉市・**林　秀人くん**の作品からいただきました。

★コメント

スタート直後から比べれば応募作品の数は若干減りましたが，それでも毎月ぼくの頭を悩ますほど送られてきます。今回は43作品の応募がありました。どうも，ありがとう。

人気がないのでは？　と心配してくれた熊本市の砂くん，そんなことはないので安心してくださいね。

さて，それではコメントです。

まずはコームから。

ついに“神の剣”の核心に迫る展開となってきました。簡単にまとめれば，この剣は，神が信仰の対象として排除されてしまった場合に自分を滅ぼすため創った。しかし，同時に人間の信仰心を回復させるためにも使える。こういったところでしょう。神様も，やっぱり死ぬのが怖いのですね。本文中に，なぜ人を殺さなければならないのか，とありますが，これも冷静に考えれば他の人がその現場を見ることで神に祈るかもしれない――それを想定しての行為と受け取れます。次号でコームがどのような行動にでるのかは，まったく想像がつきません。自由に書いてみてください。コームのほうが応募が少ないんです。

続いてディーン。

彼の乗り移っている女性の名はリイン。そして，前方を歩いていた少女もリイン。どうやら，こういったことになりそうです。すると，ディーンに復讐した少女がこの近くにいる可能性も高くなります。そうそう，盗賊ゾードも忘れてはいけません。これは，厄介なことになってきたぞ。

最後は原稿募集のお知らせ。応募は原稿用紙もしくはワープロでお願いします。文字数は20文字×40行前後。必ずこのコーナーの感想やお便りを同封してくださいね。しめ切りは2月16日必着まで受けつけます。



岐阜県可児市・りおん

マイ・キャラクター

毎度お馴染み「マイ・キャラクター」のコーナーでございます。じつはこのコーナー，イラスト・ギャラリーのつぎに人気があって，とにかく応募の数がすごいんです。だから，本当は，こうやってぼくなんかが顔をだすことはないのですが，ちょっと書きたいことがあったので，今回はこのコーナーをお借りします。楽しみにしていた人，ごめんなさい。

さて。いつもたくさん寄せられるお便りの中に，「星動師ラル」というペンネームの人がいます。ぼくは，これがとても気に入っていて，正直に書くと気になっているのです。

ご存じのかたもいると思いますが，ぼくは小説の真似ごともしていまして，ノートには書きたいお話のネタをいくつもメモってあります。そこには時間がなくて書けない話，実力が追いつかなくて書けない話がつまっていて，星を動かす人の話も考えたりしていたところでした。そのときにこのペンネームと出会い，ショックを受けたわけです。

もちろん，彼がぼくと同じことを考えているとの保証はありませんが，うれしいやら悲しいやらで複雑な感じがします。おそらくタイトルは「星を動かすひと」となるであろうこの物語は，主人公の名前すら決まっていない混沌としたもので，2年後あたりには書きはじめられそうな気配です。



東京都足立区・嶋村友紀

お便り待ってます

ほとんど遊んでいないような気がするのに仕事が忙しいのは，やはりその量が多いからだ，という結論に達した。特に月の2から3週目にかけての連続しめ切りがきつい。仕事を放っておいて好きなことがやれたら，と何かにつけて思ってしまいます。

好きなこととは何か。ぼくの場合は，結局のところ仕事（もしくは仕事がらみのこと）なんですが。他にもやってみたい仕事があるのだよ。ただ，それには今の仕事をどうにかしなければならない。書きたい小説だって山のようにあるのに。つらいよな。

宛先：〶141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「ファンタジー通信」それぞれの係

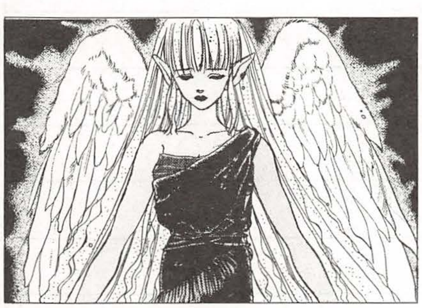
※「今月のC.Cコーナー」と「リレー小説」以外はとくにしめ切りはありません。「読者のコーナー」への投稿が少ないので，こちらもよろしく。では，また来月！

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

もう恒例になってしまって何の感慨もないけれど，やはりファン通を書き上げるのは朝なのです。ちなみに時刻は午前5時36分。本当は前日がしめ切りだったのですが，風邪をひいたため，入稿を伸ばしてもらいました。また不義理を。申しわけないことです。ぺこり。



神奈川県川崎市・井坂徳之
■手塚：縮小されることを考えて描いてくれると，もっと良くなるよ


神奈川県横浜市・GIDA
■手塚：ぼくは天使が大好きだから採用。横イラスト，もっと送ってね


広島県尾道市・亜威沙瞳
■手塚：最近，妙なペンネームが多いなあ。これ，何て読めばいいの？



愛知県春日井市・ハリーくん
■手塚：縮小されると右上の文字が読めないような気がする。注意せよ


東京都・よしりん&Kyou
■手塚：気のせいか，かなり異色な合作。実はお友だちだったの？


北海道余市郡・妖子
■手塚：ゲーム「シムアース」をイメージして描いてみたそうです


東京都世田谷区・竜嬢
■手塚：これも天使かな。トーンは使わないほうが良かったと思うぞ


東京都足立区・端輪寺 篤
■手塚：またまた妙なペンネームを。別冊用イラスト描き直しOKです

WOLF GAMERS

ウルフ・チーム 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1　ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

あるアルバイターの手記 ～もう大編～

今回はいつもの"お遊び"的な内容ではなく、ちょっと真面目にゲームのお話なぞしようと思う。で、今回とりあげるゲームだが、今巷で話題を呼んでいる（のではないかと言われる）「アークス・オデッセイ」について書こうと思う。世間の方々には、パソコンソフト「アークス」の移植と思われているようだが、実はストーリー、ゲームシステムなどが完全に変更されている。つまり、メガドライブでしか堪能できない「アークス」シリーズという訳だ。細かい部分はまだ紹介できる所まで来ていないがバックボーンは完成してるので、さわり程度に変更点なぞ語っちゃいましょう。前記したようにストーリーは完全にオリジナル。メガドラで初めて「アークス」の世界に触れる人の為に1、2との互換性がない。ただし、納得いかない「アークス」ファンの為にキャラクターは1のキャラクターが再度登場。（無論、演じるはプレイヤー！）物語は奪われた宝剣を巡り、かくの如く魔物達と戦いが繰り広げられる訳だが、実はドラマ自体は簡単な条件で、幾つかの分岐が存在する（？）キーワードはパーティ、ね。さらに・・・・・。残念。ページが無い。と言う訳で次回に続くのである。（こう言って続いたためしがないのだが・・・）　（美京　楓）

今、『とよちん』と 面白いゲーム作ってるよの巻

というわけで、みんなのアイデア待ってます。ゲームのアイデアならジャンルは問いません。こんなゲームがやりたい。とか、こんなキャラがいたら面白いな。とか、ゲームその物のアイデアでなくても、仕掛けやイベントなんでもいいです。できれば、絵をそえてください。採用者には、『とよちん』（しらないかもしれないけど、68とメガドラのグラナダを作った奴です。）からすてきなプレゼント（何かは、秘密）をさしあげます。みんな、奮って御応募ください。まってまーす（とよちん&かやの）

SLGの修羅道 Vol.3 装甲効果その2（機械化移動）

第3回目の今回は前回の予告通り装甲効果（ARMOR EFFECT）2（機械化移動）です。

前回は、装甲部隊が参加した場合なぜ攻撃力が歩兵のみで構成された部隊を上回るのか？といった内容でしたが、今回は、装甲部隊が持つ機動力の及ぼす効果についてです。

実戦では、戦場において部隊の機動する速度が勝敗を決する場合がたびたび起ります。自軍の主力で敵の主力を迂回して弱い所を攻めたり敵の後方に素早く移動して包囲撃滅したりできるのは装甲部隊の機動力があればこそです。移動速度が速いということは自軍の戦力を、敵が対応出来る前に目標に集中して使用できる事につながり、ひいては戦いの主導権をにぎることができるということにつながります。

このような装甲部隊の機動力をゲーム上で実現するために装甲部隊の移動力を従来の歩兵部隊より多くする外に"機械化移動"といったルールを用いて表現することが良く有ります。機械化移動とは大抵の場合において、全てのユニットの移動と攻撃が終了した後に装甲部隊のみもう一度移動（攻撃）を行うことを言います。この機械化移動を利用することにより最初の攻撃で敵の戦線に穴を空けて装甲部隊による機械化移動で敵を包囲撃破するといった作戦（電撃戦）を再現することが可能になります。　（おお）

浜さんのみん

ようっ、浜だ！今月もイカしたイラストを送ってくれて嬉しいぜ。

さて、浜さんもたまには真面目に、お知らせみたいなものをやろうと思う。

このコーナーは、みんなが自由に、楽しくイラストを発表するコーナーだ。

別に、モチーフはウルフチームに関係なくても構わない。独創的なオリジナルイラストは歓迎するぞ。

ただし、カラーはだめだ。印刷の都合上、掲載できない。あと、縮小印刷されるので細かいスクリーントーンも注意して使ったほうがいいぞ。

それから、ペンネームを使っているみんなに注意。ハガキの裏には住所と本名を明記してくれ。別にいらないのなら構わないが、掲載の御褒美が送れないからな。

先月、浜さんはアメリカに出張していた為何もコメントできなかったが、来月からは、またバリバリいくぜ！　（浜）



▲岐阜県 NEōPAさん

週間予定表（君の予定を書きましょう。）	
8日（金）	大安
9日（土）	赤口
10日（日）	先勝
11日（月）	友引・建国記念日
12日（火）	先負
13日（水）	仏滅
14日（木）	大安・聖バレンタインデー

なで遊ぼう！

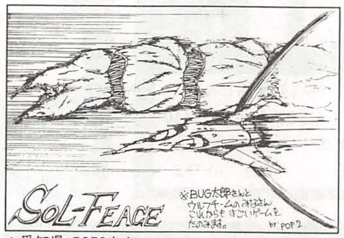
SPECIAL



▲神奈川県 GIDAさん



▲札幌市 村姫流羅さん



▲愛知県 POP2さん



▲山形県 大塚信乃さん



▲山形県 どんさん



▲東京都 ハイキックさん



▲千葉県 L.Lさん



▲神奈川県 GIDAさん



▲埼玉県 うるふさん



▲富山県 うっちゃんさん



▲茨城県 天野剣さん

Game Creative Staff
WOLF TEAM

ベーマガ
B.M CANDY

童話の森 (G)



乙女のつれづれ

1月に、ラスベガスで開催されたCESへいってきました。スパイダーマンと握手をしたり、「ヘイ、ボーイ」なんて勘違いされたりもしたけれど、いろんな国のたくさんのゲームを見ることができました。グラフィック、システム等、感性や可能性に限界はないんじゃないかな、なんて思えるようなバリエーションにびっくり。この体験を今後の仕事にうまく生かしていけたらいいですね。

あそびごころいっぱいで、頑張ろうね。

(OGA)

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

〒177 東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル３Ｆ
アーテックCorp.　TEL 03 (3904) 0440
感涙執筆・編集：ヴァスカ橋本　連載：第33回
タイトルカット：玉緒あたる　発行：ARTEC



はわゆ～？　寒い中，元気に暮らしてるかな？皆さん。ついに最終回を迎えたアーテックトレンド！　担当のヴァスカ橋本だぁ！
なんか誌面が広いでしょ。久しぶりに，２ページでのイラスト超載り特集なのだ!!　アートレの最終回はこうでなくっちゃねっ！
ではでは，今月はしめっぽく行くぞー(笑)

アーテックトレンドは今月で最終回です。
初代担当：鈴木健介
２代目：らもん(ダイ)
３代目：ヴァスカ橋本
カット：トーマス野口／ホンミョー皆葉／鈴木健介／ATOみっく今井
長い間ご愛読ありがとうございました。

ゲームはいつ出んのよ！

って感じになってきましたねえ（とっくだって？)。今月ぐらいには，そろそろ出始めると思うんだけど……。欲しいと思ってくださってる方は，あきらめずにお店に通ってくださいね！　ね！ね！ね！　お願いだー！
ということで，「ダーク・レイスⅡ」「バルバトゥスの魔女98版」「キングブリーダー」たちをぜひともよろしく！　買ってちょ!!

SFC版ガデュリンは!?

スーパーファミコン版「ガデュリン」は，４月～５月ごろに登場予定だ！　アーテックがシナリオ・ゲームデザイン・モンスターデザインなどを担当「ムーンクレスタ」などの制作をした（古いって）㈱ジョルダンがプログラム・BGグラフィックなどを担当し，㈱セタから発売のRPGだ！　買ってねっ!!

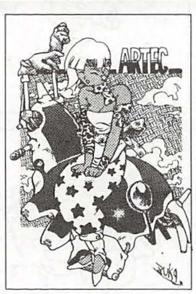
FC版シルヴァサーガ！

ファミコンRPGに，「シルヴァサーガ」というゲームが夏ごろ仲間入りの予定！　発売は㈱セタ!!　アーテックがシナリオ・ゲームデザイン・グラフィックを担当，プログラムは南町奉行所（って会社)！　こいつは，昔，㈱タイトーから発売された「ミネルバトンサーガ」の続編なのだー！　ゲーム内容はちょっと変わっているけどね！　だけど，傭

さらばアートレ！★涙と笑顔で元気にバイバイ！★最後の最後に記録更新！40枚!!★み



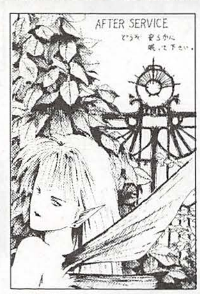
岐阜県海津郡：クエブル
最後までありがとう！の気持ちでいっぱいです。これを見て，鈴木さんが「うまくなったね～！」と言ってましたよ。すごくかわいい。



千葉県浦安市：ZUKA
ZUKAさんのイラストは，毎月毎月楽しみでした。カッコイイものからかわいいものまで，いつも楽しい気分になれたっけ。



山梨県甲府市：白夜
広島県尾道市：CAROL
白夜さん，CAROLさん，たくさんの投稿ありがとう。最後は元気のいい合作だね。輝いてるなあ。



島根県松江市：奥迫　誠
イラストのセンスや，それよりさらにハガキの表のセンスには一同大笑い喜び(笑)，見るのが本当に楽しみでしたよ。



茨城県取手市：草凪翔之介
東京都小平市：もり・りん
この２人のパワーにも喜んだっけ。もり・りんくん，久しぶり！最後に投稿あって，うれしかったよ。



北海道札幌市：菱谷恒人
菱谷さんのイラストも好きでした。アシスタント頑張ってくださいね。将来はハロウィンで連載持ってくれー(わがまま？)。



埼玉県春日部市：うつの☆みやたかっ
男を書くなんて度胸あるなあ(笑)



愛知県：永井ゆたか



宮城県栗原郡：May-be
たった１度のデカ載りに採用されたのに，名前が書かれてなかった。強く懐かしい思い出です。ごめんなさいとありがとう両方言わせてちょ。



新潟市：AMT深月



静岡県：唯鬼
デカ載りにはなりませんでした(笑)綺麗な感じですね。



兵庫県：せいどう
なんだか，うううう，この剣はちょっと気持ち悪い…(笑)



奈良県：琴辺紀音
琴辺さんも常連になったよね。手紙も楽しかったよ。



東京都町田市：ハイキック
なんか，「字が読みやすい」と好評ですよ(笑)。そうですね，もっと時間があればいっぱい投稿頂けたでしょうね。それを考えると残念……。



宮城県：KAZ
うーん懐かしいなあ，KAZさんは。お久しぶりです!!



大阪府富田林市：黒狼☆夢幻龍
山口さんは，ロリコンなだけだよ！



兵庫県尼崎市：超爆Z・ZONE
僕も，次号の誌面を見るのは寂しい。



東京都江戸川区：アニメーター竜田
いやあ，昔からのハイパーな常連，彦十郎さんですかー。アニメーターになったん？すかな？に。だから，もう１枚がアニメしてたんかな？(笑)



愛知県名古屋市：おたこおたけび
その通り。女性キャラが多いですよ。

★ついに最終回ですか。こんにちは！（東京都練馬区・鳴呼テク夫４才）……【光：こんにちは！ぐつ美：こんにちは！Dr. A：こんにちは！変酋長：こんにちは！はにわ：こんにちは！】

兵たちは健在だよ〜ん。よをしくっ!!

年忘れプレゼントとは!?

発送をもって発表に……なんだけど，ちょっと時間がかかりそうです。今まで溜まりに溜まってた「イラスト掲載記念品」用のステッカーも全部送らなきゃならないからねえ。大きなツケが今頃どっか〜ん！なのよ。

ちなみに，プレゼントの応募総数は「52枚」でした。忘れたころに届きますので(笑)，首を長くして当たるのを待っててくださいね。

アートレ天国　お伝え！

最終回である今月は，皆さんの叫びをお送りしましょう（笑）では，どうぞ。

声　ちきしょ〜っっ！何で私が留守してるときにアーテックのページがなくなるんだ!! でも，アーテックの活躍期待してますよ。

（北海道札幌市：**輪廻転生**）

担　そうですね，突然ですいませんでした。だけど，突然なのが味なんだよなあ（笑）。

声　何ィィィアーテックトレンドが最終回！うおーっ！（←血の叫び）なんか悲しいです ね。僕の投稿はアーテックから始まりました。そのアーテックトレンドが来月からは見れない…。まさに自分の生まれ育った村を失った某ド○クエⅣの勇者の心境ですね（大げさ？…かも知れないけど，そんなもんだよ）。—後略—

（取手市：**草凪翔之介**）

担　大げさだよお(笑)。しかし，僕も覚えてるよ，初掲載のときの翔之介ちゃんのことは。遊びにも来てくれたもんねえ。風邪治して，早く元気なキミに戻っておくれ！

声　ごくろう様です。私がアートレに初めて送った時から，もう２年とどれくらいか経ってるのですね。はやいものです。本当にごくろう様でした。これからもがんばって下さい。—中略—　では，ひまだったらBMにまた顔だしてくださいな！

（岐阜県：**クェプル**）

担　クェプルさんはイラスト掲載第１号さんでしたね(その頃，僕は単なる読者だった)。本当に今までどうもでした。あのシチューを見るたびにクェプルさんが思い浮かぶようになっちゃってるんですよ。いい思い出です。

声　何でぇ？何でぇ？どーしてアーテックトレンド終わっちゃうの？　あうーショック!!

（山梨県：**白夜**&広島県：**CAROL**）

担　合作のハガキの表に書いてあったんだけど，この字は白夜さんかな？「理由を知らせないで終わるなんてヒドイ！」っていう投稿が多かったです。こんなに親しんでもらえて，すごく嬉しいです。だけど，僕が社員ではなくなったりしたことで，続ける書き手がいなくなってしまったんです。こういう理由で終わりなんです。本当にごめんなさい。

みんな元気でね！

いやー，ホント，楽しかったです。アートレに関わってくれた全ての人に，そして愛読してくれたベーマガ読者の方々に感謝しつつ，無事終了とさせていただきます。最後だからいろいろ言おう！　昔登場したゾンビくんの正体は，初代担当鈴木健介さんだったのだ！（話が古いなあ）らもん（ダイ）っていう２代目担当は，山口さんだったのだ！　ヴァスカ橋本は，若僧の19歳だったのだー（笑）

ふう，もうおしまいなんだね。自分でもふと思ってしまった。いろいろな思い出が残ったよ。うん，担当やって本当によかった!!

２年９ヵ月もの間，皆さん，たくさんの投稿ありがとう!!　これにてお別れだ！

アーテック開発スタッフは，ゲームで頑張るから，今後も応援してね！よろしくね！

みんなのことは忘れられない。いつかどこかで出会えたら，また気軽に話しかけてね。

んな大好きだったよ！★ホウホウ・イラスト!!（今までありがとう）　掲載率：40／102



埼玉県上尾市：月実
岐阜県海津郡：クェプル
トイポップね(笑)。月実ちゃん，最近投稿なくて寂しかったよ。受験がんばって！絶対受かるんだぞ。



神奈川県鎌倉市：玉緒あたる
タイトルカットは，別の絵を今月採用しました。昔のコメントは変でしたが，本音は，抜群にうまくて大好き！なのでした!!



東京都世田谷区：竜嬢
竜嬢さんは，僕好み(笑)の絵も，同封のお手紙も楽しかったです。「許して」なんて，１枚でも投稿してくれただけで大満足ですよ！



大阪府交野市：NAE
ＮＡＥさんも強く印象に残っている常連さんです。いろっぽい，艶っぽい絵が好きでした(笑)。最後はスヤスヤ…。いいですね。



鳥取県岩美郡：LINDA
昔から投稿してくれている常連さんですが，特に最近の量は凄かった！　投稿が少ないときに頑張ってくれて，本当にうれしかった!!



千葉県船橋市：らっぷす
泣いても笑顔。そうだね，アートレが終わっても，投稿がんばってイラスト描き続けてね！いつもかわいかったね。ありがと。



住所氏名不明
ハガキの表に名前がなくて……。ごめんなさい!!



横浜市：美奈子
初投稿…。すぐにさよならっていうのは，悲しいね…。



埼玉県：錦　士郎
なんかスッキリしてて，いいイラストだなあ。旅立ちか…。



千葉県：らっぷす
ありゃ。２枚目だ。ま，いいか。サービス，サービス!!



群馬県：関久美江
社会人……ですか。がんばっていきましょう，お互い。



茨城県：えーし
クッテーアは結構受けましたねえ。懐かしいです。



愛知県豊川市：魔女の宅急便
すごくたくさんの投稿ありがとう！



大阪市：石井タツオ
最後もこのノリで来ましたね。結構好きでしたよ！



東京都：しまうま★
言葉づかい悪くても(笑)，気持ちは充分わかるよ…。



東京都：ATOMIC
この人は男なのか女なのか……。それを考えると変！



佐賀県：麗文人
これまた不思議な感じ。なんか採用しちゃうタイプ！



北海道札幌市：るえるん流羅
小学生で受験生か。がんばってるね！



福井県：ぱち春武
最後は早い，もったいないか。その通りかも知れんな。



秋田県：謝罪
投稿を迷惑だなんて思ってませんよ。嬉しいものですよ。



山形県：犬塚信乃
なんかシブイ。いいなあ。バックの梅？も味がある！

★これでもう会えないんですね。さよなら！（東京都練馬区・鳴呼テク美４才）……【光：さよなら！ぐつ美：さよなら！　Dr.A：さよなら！　変酋長：さよなら！　はにわ：さよなら！】

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

移植情報！ワールドゴルフIII PC-98版で登場

ワールドゴルフIII, PC-98版に移植決定！PC-88版で登場した「ワールドゴルフIII」が，PC-98シリーズに移植が決定しました。トーナメントに出場し，好成績をあげれば新たなコースに挑戦することができます。また，各コースで優勝すれば１ランク上のクラブセットがもらえるという成長型ゴルフ・シミュレーションです。コースは４コース，全72ホールがあなたの挑戦を待っています。

■対応機種
- PC-9801/VM21/PC-286V以降
  5″-2HD
- PC-9801UV21/PC-286V以降
  3.5″-2HD
- 価格　未定
- 発売日　未定
- くわしくは追って御紹介します。どうぞよろしく。

ライヒスリッター発売中！

魔の復活を予期し，それに対抗すべく立ちあがった若き国王ジークフリート。あなたは部下となる優秀なキャラクターを捜し，多種多彩なアイテムを見つけ，仲間を集めこの地の統合を目ざします。友好的に外交し，同盟を結ぶもよし，時には力で制圧しなければならないこともあります。みごと統一を成功させ魔の復活を狙止することができるでしょうか。

■対応機種
- PC-9801VM21/PC-286V以降
  5″-2HD
- PC-9801UV21/PC-286U以降
  3.5″-2HD

３枚組，２ドライブ専用，キーボード及びマウスがご使用になれます。

■標準価格　8,000円（税別）

お手紙ください

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。応募は，ぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいにでませんので，白黒で濃度のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。４コママンガなども受け付けております。

時節にあったもの，新作ソフトのイラストは，掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずビシビシ送ってください。ね。

編集後記

東京も年明け早々，急に朝夕の冷えこみが厳しくなってまいりました。おかげで朝，ふとんからでる時間が遅くなりがちです。

さて，話は変わって，年末，年始にかけて蔵王にスキーに行って来たのです。心配していた雪も上々で，気持良く滑れました（受験生の方，失礼)。晴れた日にゲレンデから望む雪景色は，墨絵の様で，えらく感動してしまいました。日ごろビルのオフィスで仕事しているので，なおさらなのかも知れませんね。

〈ポコ〉

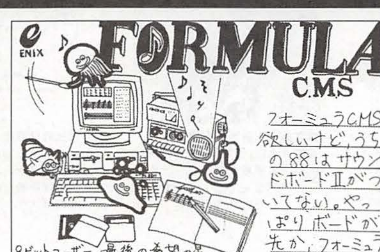
エニックス展



東京都　墓尾具マンもよい！



宮城県　NIDE-ZONE



北海道　しおん



東京都　ハイキック



北海道　るえるん流羅



北海道　千葉　多佳子



山梨県　白夜

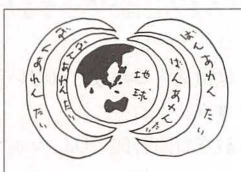
KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

早坂妙子の「おいしいとこだけちょうだい」スペシャル
ーバレンタインお迎えスペシャルー

また今年もバレンタインです。バン・アレン帯というのは似てるけど違います。地球の回りにあるやつです（学のある早坂)。小学校の時は不二家のハートチョコ（当時50円）一辺倒だった世間も，最近ではそんなチンケなもんでは許してはくれなくなっています。おまけに義理チョコも一般化し，それも単価500円では済みません。一瞬アフリカの子供たちのことが脳裏をよぎる早坂ですが，現実にOLの早坂にはバレンタインはやってきて，ニナリッチの財布からお金はドバドバと出ていくのです。しょーがありません。

早坂が初めてホンモノの本気チョコをあげたのは高校一年の時で，相手は野村宏伸似の男の子でした。んで，友達みんなでチョコ制作合宿をして，バレンタインに備えることにしました。手作りチョコってのは，大きなチョコ塊を溶かしてナッツを入れたりして型で固めるのです。これでは手作りというより「固め直し」ではないのかという意見もありますが，カカオマスから作る人は見たことないですから日本ではそれが手作りです。ガーナの人は怒るでしょうか？


バンアレン帯
（想像図）

さて，早坂達は夜にチョコを作り，台所で冷ましておいて，次の日きれーなラッピングをしようと思ってました。で，朝台所行ったら早坂のチョコはゴキちゃんがはぐはぐ食べてました。シクシク。こういう力を入れたときはコージマオーシです。そういえば大島功二という友達がいました。そうなると早坂妙子はタヤサカハエコです，田八坂蠅子。蠅子ってすごいです。カンケーないっすけど。

でもゴキの食べかけチョコはあまりにもよい出来だったので，クラスの気に入んない女の子，嫌われモノの先生にちゃんと配りました。先生は「いやー，うれしーうれしー」とゴキゲンでした。

広報
早坂妙子

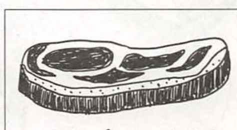
〈衝撃の告白手記〉本誌独占！肥満のバレンタイン

特にバレンタインじゃなくともなんだけど，私は昔デブでした。最高85キロです。身長171センチだから，まごうかたなき巨デブと言えましょう。小学校の頃は紅顔の美少年，おまけに成績優秀スポーツ万能性格明朗長身痩軀だった私は，女の子の憧れの的でした。ほんとうです。ウソをついてもしょーがないでしょ。つまり小学生のモテる要素を圧力鍋でバターと煮込んだような，完璧濃厚な人気者なのでした。ただひとつ欠点を上げるなら，優しさのかけらもないクソガキだったということでしょうか。デブをつかまえては「おまえなんか肉屋に売ってやる」「地面が揺れるぜ」等のバリゾーゴンをスカッドミサイルのように集中砲火したものです。

その黄金時代は中学3年まで続きます。そして高校です。野球をやめた私は気がつくと半年で20キロの肥肪をまとっていました。急速な霜降り風船化に家族は戸惑い，級友は好奇の目で見つめ，彼女は去っていきました。それから私はデブとして第2の人生を歩み始めたのです。急に汗っかきになり，ズボンは股ずれ，動作はカンマン，顔も変わり果て成績急降下，級友からは「デブ」「変な顔」とののしられる始末。おお，なんと因果は巡る，オーマイガ。でもいまさら遅いぜ。それから大学2年までの5年間，私は一デブとしてブリザード吹きまくる大氷河時代を冬眠するように密やかに生きたのです。もちろん，彼女なんてできしまへんがな。あの恋する女独特の甘えた猫なで声はもうどこからも聞こえません。「今度の日曜，どっか連れてって」コールもありません。今まで天国を見てきた少年にとって，女の子たちの豹変は「怨み」というより「おお，世の中そういう仕組みなのか」という達観にも似た解脱感をもたらしました。青春という輝かしい時間を奪った「デブ」。バレンタインにお情けチョコをもらい「嬉しいけど食えない，食ったらデブる，ああでも食いたいせっかくもらったんだし」という苦悩とパラドックス。デブでなければ理解できない苦しみはいくらでもあります。

しかし，今，私は考えます。人間，やはりデブじゃいかん，と。

文責：パラピン原田


お肉（ステーキ用）

～バレンタインW企画～リーク砂井の秘密の花園

今年もバレンタインがやってきてしまいました。いままでいちばん嬉しかったバレンタインのお返しはクマのぬいぐるみです。高校生一年のとき初めてあげたチョコのホワイトデーに生まれて初めて男の子からプレゼントをもらいました。でも去年は本気チョコは誰にもあげなかったので「義理返し」のキャンディとかマシュマロばっかでつまんなかったです。今年はポルシェでいいです，ポルシェ。ウソ。でもくれるならポルシェでもNSXでももらいます。酔狂な人，下さい。

本気チョコは，最近は何か他のものがつきます。手作りかブランド物のチョコに，手編のセーターとかそういう関係がついてきます。今はチョコはほんのお供えです。でも友達はセーターが編み上がった嬉しさで私とお部屋で酔っぱらってしまい，そのセーターのうえで「オエオエ踊り」をして汚してしまったのでした。次の日洗濯したら，ジャンボマックスが着るようなセーターになってしまった，ということです。早坂も「彼にセーターあげたら首が出なくてシャレにならなかった」という思い出があるそうです。想像すると楽しいです。

広報
砂井　幸代



オエオエおどり（女）

KOEI K-WAVE

Hello Everybody!! みんな元気にシミュレーションゲームをプレイしているかな。外は寒いし，ポカポカした部屋でゲームをしているときが一番幸せだよねー。いやあ，冬っていい季節だなー。

というわけで，昨年の12月に88ＳＲ以降で発売された『信長の野望・武将風雲録』に寄せられた，おハガキを紹介するぞ。

Let's Come on!

☆史実を再現しているのがよい。1555年スタートにとまどったが，桶狭間の合戦のイベントが起きたのでうれしかった。他にもいろいろなイベントがあるようなので，全部見るまでやめられない。

神奈川県　Ｍ・Ｙ

★なるほどなー。確かに1555年は戦国時代に入ったばかりの頃で，馴染みのある大名は少ないかもしれないね。でも，ロングレンジで歴史を捉えたことで，象徴的なできごとがたくさんイベントとして盛り込まれているぞ。例えば，松平元康が独立して大名になったり，毛利氏の家督相続，そして将軍任命などだ。まだまだあるから，頑張って探してほしいな。

◇◇◇

☆マップをもっと広くしてほしい。

千葉県　Ｔ・Ｋ

★うーん，北海道や沖縄（琉球王国？？）を入れて欲しいということかな……。（困ったなー），そうそう北海道といえば，みんなスキーには行ったかな。風を切って滑るのは気持ちいいんだよねー。ハッハッハッ。

◇◇◇

☆茶器を集めるのが面白かった。武将の引き抜きができないのは残念。

京都府　Ｔ・Ｕ

★茶器には様々な逸話が残っているから，調べてみると，思わぬ歴史的事実を発見できるかもしれないよ。また引き抜きのことだけど，これには多くの意見が集まっているんだ。武将集めができないことを残念に思っている人もいれば，ゲームがよりリアルになったと喜んでいる人もいる。好みの違いが出てくる点だけど，本当に配下にしたい武将は，それに勝利して（すなわち敵の大名を倒して）家臣に加えるというほうが，より愛着がわくように思うぞ。

Secret Information

さて『武将風雲録』も無事発売され，みんなの期待は次の新作へと向いているんじゃないかな。実は密かに進行中のビッグプロジェクトがあるんだけれど，これはまだ公表できないんだ。しかし，それじゃー納得いかねーぜと言う人もいるだろう。ＯＫ！ Baby!!クビを覚悟でちょっとだけバラすぞ。

なんと新作は，単なるシミュレーションゲームではないんだ。じゃー，リコエイションかって？フッフッフッ，おぬしも鋭いのー。キーワードは“忍者”だ。楽しみにしていてちょーだい。

Normal Information

歴史ＩＦノベルズ『信長の野望・覇王の海上要塞』はもう読んでくれたかな。『武将風雲録』のファンならば，ぜひとも読んで欲しい一冊だ。今回は，上杉謙信の上洛という，戦国野郎が夢に描いているようなストーリーだぞ。都を追われ，伊勢に逃れた信長がどのように反撃をするのか。うーん，みものだね。Oh! What's a exciting story!

そしていよいよ『提督の決断』のＭＳＸ２版が発売されるぞ。太平洋を舞台に大戦艦同士の決戦から機動部隊による航空戦，さらには戦略拠点となる基地を巡り壮絶な上陸戦が展開される本格派シミュレーション・ウォーゲームだ。Yeah! Love & Peace

おっと，そろそろ誌面が尽きてきたようだ。今回限りのコーナーだったけれど，みんなの声によっては復活するかもしれないぞ。応援のお便りをヨロシクねー。

お相手は航空冒険野郎“DJ. マルコ”でした。See you again!

株式会社　光　栄
〒223 横浜市港北区日吉町1-4-24　第１
光栄ビル
☎045－561－6888(代)



神奈川県　Ｓ・Ｓ



東京都　Ｋ・Ｔ



長野県　Ｔ・Ｉ

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45−5777

あ〜，どぉすっぺ。ネタがない……。と毎月原稿を書くときはベーマガ片手に読みあさっているのだが，ふと開いたページの「マエバリオン」の絵にはまいった。一人でうけて肩を小刻みに振るわせているわたしの後ろ姿をだれもみてなかっただろ〜な？

———・———・———・———

ちょっとっ大五郎さん！今日12日でしょ？明日は日曜で新築祝いか……そうだっ！間違っても普段着で来るなって彼達に言っとかなきゃな。ところで，2次会&新年会はと・・こんな寒い夜は鍋にかぎるよねー。餅とうどんは煮つまったところに入れて食べるの。あれがたまらないのよねぇ。いやまてよ，大五郎さんのことだからカラオケかな。したらあそこ予約しなきゃかぁ……うーん，そんでなかったらどこにしようかな？

そぉでなくて，そぉでなくて，原稿の締め切りは？　えっ16日ぃ？あららら〜こりゃ困った。なんかないですかぁ，なんか？こんなこと書いてたらユーザーに読みとばされるって……。そんでなくたってパターン化しすぎちゃってさ，変にお固い文章にしたくないしさ，やっぱ同じ人物が書くからなんだよな，だぁれかもっと面白いこと書いてくれればいいのになっブチブチ。いいもーん。ばらしちゃおうかなぁ，大五郎さんは奥さんに内緒の自分だけの口座をいっぱい持っていること，子供と一緒に奥さんたらマリオに夢中になってご飯作ってくれないことでじょ，それからね……ねぇっ大五郎さんってばぁ　アレ？いねぇや。

———・———・———・———

とかいってる間に郵便やさんが……おぅこれは「アリスちゃん特集」とあたしの書いたことをちゃんと書いて出してくれてる。うれしいではあ〜りませんか。いゃ〜ぎりぎり間に合ったは，うん，これでいこう。

イラスト葉書で思い出しましたが，2月号の小林君のイラストのコメントで「羽にクツの……」とありましたが，完璧に意味不明でしたね。これは「胸に七つの傷がある助っ人さん……」と書いたつもりなのですが……小林君にベーマガの編集された方，本当にごめんなさい。今度から自筆はやめにしてワープロにします。本人も深く反省しております。どーぞお許しを……そぉだ，SHHI'S COMPANYからすんげぇカレンダーいただいたんだ！あ〜りがぁとなぁい。この場を借りてお礼申し上げます。イラストもどしどし送ってくらはい。

———・———・———・———

さてと，ここではユーザーさんからの質問に答えることにしましょう。

「ネメシス90どーしたんでしょっ？もう91年ですよー」。そうですね，って余裕こいてられないですよねぇ。ネメシスのお葉書や問い合わせ多数いただいています。心配してくれてありがとう。首を長くして待っているけど，その首も蝶結び出来ちゃったくらいでしょ？なんてボケもかましていられない状態でもありますのでお答えします。

キャラの書き換えという過酷な試練に耐えながらプログラムのお兄さんは頑張っておりました。なにせ綿密な作業ゆえ，時間がかかっております。ひょっとして……と何度となく思ったことか，そんなこたないよ，安心してくれたまえ！まぁどうにかキャラが完成したんですょ，あとはマップ上にキャラを配列し動かすだけと言う話もちらほら。肝心のマップは，ほぼ完成ってことかな？？ＢＧＭは，オリジナルの大迫力でなかなかの感動もんです。これだけ待たせてこんなもんかよとお思いでしょうが，やってる本人大真面目。末広がりに期待しておいてください。タイトルは，「ネメシス90」現行です！そうですね〜，デモが出来次第にSPS-NETへアップしますけど，中途半端なものではなく完全なものを見せたいからもう少し待っててくださいね。

———・———・———・———

考えてみれば，ユーザーからの質問に答えたってあんまりなかったですね。って質問来てもコーナー設けなかっただけですね。てめぇ本当にわかって書いてるのかよとかいわれそうだけど。本当にわかっているのかいないのか本人もよく知らないのかもしれない？……。けど，これを機会にわかる範囲で答えていきたいと思いますので質問ご意見など何かあったらお手紙ください。

SPS−NET情報局

さーて，今月も頑張ってNETの情報を書きましょうか。

先ずは，会員1000人ちかし！

1月12日現在で906人。この号が出る頃にはたぶん1000人になっていることでしょう。また，X68000SUPER-HD1台での16回線運営は近日実行の予定です。といいますのは，新兵器がまだできあがってきていないのです。

ホストのプログラムはどんどんそれ用に書き直されていっているのですが肝心の物がなくて動かせないでいる次第です。成功はしているということですからもしかするとこの号と入れ違いにホストが変更されているかも……

とにかく，入れ替えましたらSPS-NET上でご連絡しますので注意深く＃1のボードを見ていてください。

今月はこんなものでしょうか。また来月号でお会いいたしましょう………

SPS0009　大五郎
By　あっこ

★お葉書きあ〜りがぁとなぁい★コーナー

毎回たくさんのお葉書あ〜りがぁとなぁい。わたしが偉そうに言えることではないけどみんなだんだん上手くなってきてると思う。初投稿，合作，オリジナル大歓迎！
どしどし送ってちょうだい。



PN. いしょく士郎
いゃっはっはーそんなにほめられちゃってメルヘンメイズ買ってね。



PN. 草薙真也
棋太平　ワープロ
OASYS30シリーズもヨロシク



PN. 奥迫さんとCAROLさん合作おーなんともうらやましい光景だ

PN.Iso☆いそ
久しぶりのぼけら〜にうきうきしたわたしでした





PN. いずみん
めっそうもない，あなたの絵は好きですよ　目がくりんくりんしてていい

PN. もか
ROMといわず，X68000用も買ってね





PN . LINDA
こんな風景どっかで見たのかな？

PN. 犬塚しの
これからもヨロシク！げっ，これ男の人なんだ



T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!! よぴかぱです。

どひどひーっ，ひさびさに風邪でダウンしてしまったぞ。

鼻水，咳といった症状はまったく現れず，ただ，ただ，高熱を発するばかり……もしかしたら風邪じゃなかったかな？

ま，とにかくみんなも風邪ひかないよう，じゅーぶん気をつけてちょーだい。

というわけで今月は，前回年末進行で間に合わなかったお便りやイラストも，あわせて紹介するぞっ!!

今月のお便り

●1月号で『CE』とはなんぞや？ とのこと。『CE』っていう仕事は，『カストマ・エンジニア』の略で，主にコンピュータの保守などをする仕事のことなんですね。ちなみに，この私も卒業したら（今年）『富○通CE』に入社するわけです。

三重県 （P）ないと・バード

▼さんきゅー，さんきゅー。よぴかぱは，これでまたひとつ賢くなれました。脳細胞の有効利用ができてうれしいなっと（よぴかぱの脳細胞には，仮面ライダーの怪人とか，ウルトラマンの怪獣の名前とか，とにかく役に立たないゴミで埋められているのだった）。

★

●うおおおっ，とっ……とと，とりあえず，あっ，ありがとーございますッ!!! っっっくあぁ！

1月某日，よぴかぱ氏のもとに一通のハガキが届いた……。

よぴかぱ 「なにに～？ コミックパンフを手に入れそこねたたあ!? ん？……KTY小林～？ こいつか！ ケッ！ ざまあみろ。」

口ではこう言いつつも，やさしいよぴかぱさんは，1ユーザーのためにパンフを送ってやるのでした……。

そして，世界が湾岸情勢でゆれうごいていた1月16日。

KTY 「ん？ 封筒が届いているな。…T&ESOFT？!!! まっ……まさか！……ビリリ。うおおおっ！ コミックパンフだッ！……ハア……ハア……ハア……（喜びとおどろきで乱れた呼吸）……頭がよくて，かっこよくて，さらに女の子にもてもてのよぴかぱさんが送ってくれたんだ！ うおおっ！ 忠誠度100ッ（何それ）！ ありがとう，よぴかぱさん。ありがとうT&ESOFTさん。とりあえず，お礼のハガキを書こう。がっ……がたた……がさこそ……とと，とりあえず……』。」

こうして，KTYはまたT&Eに惚れなおしたのでした。

埼玉県 （P）KTY

▼うおおおっ，とっ……とりあえず，あっ，ありがとー!!!

2月某日，よぴかぱのもとに大きな荷物が届いた……。

よぴかぱ 「ん？ 荷物が届いてるな。……KTY?!!! まっ……まさか！……ビリリ。うおおおっ！ 女子高生の詰合せセットだッ！……ハア……ハア……ハア……（喜びとおどろきと欲望で乱れた呼吸）。」

こうして，よぴかぱはまた，女子高生地獄へと落ちていくのでした（あ，なんなら今度は，女子大生とOLの詰合せセットでもいいよ！）。

★

●よぴかぱさんに質問します。よぴかぱさんは，どーして太モモを見るとこーふんするんですか（あぶなひ）？

三重県 （P）ともわん☆

▼ほほほ…そりゃあ，なんたってあーた…持って生まれた本能とゆーか，単なる変態とゆーか……ち，違うっ，違うぞっ!!

いくら太モモが好きといっても，お相撲さんの太モモとか，ニホンカモシカの太モモとかには，ぜんぜんこーふんできないぞ。

やはり，か～いい女の子の太モモじゃないと，やだやだやだっ!!

みんなだってそうだろ（と男の子の読者に同意を求めてみる)!?

あ，ちなみに，見てこーふんするのは，太モモだけじゃありませんからね。

アレとかアレとかアレなんかもイイです。

★

な，なんだか今回のTプレ番外は，みょ～な世界になってしまったなあ（誰のせいだっつーの！）。

やっぱり，まだ熱がひいてないのかもしれない……。

★

▼お便りやイラストや女子高生詰合せセットの送り先
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&E SOFT Tプレ番外編係



「片翼なのは何故？ ちょっと意味深
北海道（P）虎城良牙


「いきなりたくさんのファンがついたセシルさんです」
埼玉県（P）錦 士郎



「常連さんたちの合作だーっ」
宮城県（P）MINO'S CLUB合作


「描け！」
香川県（P）Pちゃん


「ZUKAくんにもコミパン送ってあげよーと思ったのに住所が書いてなかった」
千葉県（P）ZUKA


「前回のは"ちょーちんぶるまぁ"に見えたのさ。それにしてもこの娘は巨乳だなぁ」
東京都（P）しまうま



「ヨリ目が可愛いぞっ!」
愛知県（P）PCmkII


「コミパンの増刷は3月上旬ごろの予定です」
北海道（P）高橋ほにゃらか千尋



「彼女の名前はイセリア＝マシードでーす」
宮城県（P）いずみん


「パーティカルフォーメーションって……」
岩手県（P）KEIN2


"パソコンショップ"を"ペソコンショップ"と読んでしまった情けない僕」
東京都（P）志茂てつお


『文通・イラ交希望だってさ。ちゃ，ちゃ～んす!!（しかし文字が読めるかな？）
群馬県 柳沢奈緒子さん

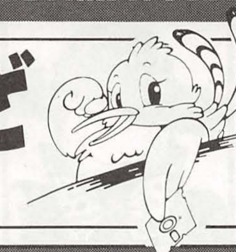


「ショートヘアにしてもセシルさんは，お美しいですねえ」
宮城県（P）べなる・S

「いきなりヒロインを脱がせてしまうやつがいるぞ～っ！（載せるやつも載せるやつだけど）
愛知県（P）遊士ショーフ



はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2−2−15　TEL.06-315-8255

全滅より怖い「リセット」さっ

というわけで、ラプラスの魔は、X68000シリーズ、PC-9801シリーズ、PC-8801SRシリーズ、MSX2/2+で、お召し上がりになれます。

が、全滅より怖いのが、リセットです。どんなに悲しい出来事があっても、リセットしてはいけません。あなたの悲しみがより一層深くなります。気をつけて下さい。ラプラスの魔は「成長するゲーム」です。あなたの生気を吸い取るようにプログラムされているのです。(誇大表現)

バレンタインデーは、ラプラスの魔を彼女にプレイさせて、おばけ屋敷の代わりにするのが今年のトレンドだと思う今日このごろのわたし♥(去年と同じ河)

はいぱー河内 Side



★でへへっ
バレンタインデーですね。今年は、女性社員が去年より多いので、ホワイトデーがちょっと恐怖です。毎年、たくさんの女性ユーザーからチョコレートをいただくのですが、無精な私はホワイトデーにお返しをしないので、去年は「義理」もかなり少なかったです。そんなわけで、今年はちゃんとホワイトデーを覚えておきますので、時間と財力と心に余裕のある「女性」からの『愛の告白』をお待ちしています。

★たしかに、
あなたのおっしゃるとおり、私ことハイパー河内は妻子持ちではありますが、受け入れ体制は充分整っております。
書いているうちに、何のことやらさっぱりわからなくなってしまいましたが、要は、「バレンタインデー関係のチョコレートその他の贈り物を受け付け中でござる」という、いささかあつかましいハイパー河内でござる。

★報告が遅れてごめんなさい。
年賀状ありがとうございました。スタッフ一同心よりありがとうです。本年もハミングバードソフトとそのゲームソフト達をよろしくお願いします。年内にでっかい事をどかーんとイッパツ元気良くやっちゃうからね。期待して、見守っていて下さいね。

☆☆☆☆☆☆☆☆正月ボケがなおらない河内でした☆☆☆☆☆☆☆☆

SPACE of "でざいな・あんくん"!

おに わぁ〜そとっ!! ふく わぁ〜うちっ!!!!

恐怖の節分。それは数年の歳月を経て、ぢわぢわと忍び寄ってきたのである。事の起こりはあんくんが、まだ小学生の頃のある年の節分の日、友達の家に麻袋に入った大量の大豆があったので、それを使って豆まきをしました。豆まきと言っても、そう、小学生のすること、ただ大量に豆をぶっつけ合うと言った感じで遊んでいました………。

最初の事件は、その数ヶ月後にやってきました。感の良い方ならもう気が付いていることでしょう。そうです、その周辺一帯に大豆が生えていたのです。あんくんは、友達と一緒に、見事に育った大豆を採ったりして遊びました。でも、この時はまだ雑草に混じって、大豆が顔をのぞかせている程度だったのです。しかぁし………

そんな出来事があったことなんて、すっかり忘れていたある年の夏の日。その問題の場所に行ってしまったのです。うっ!!

そこは、大豆が青々と生い茂る野原と化していたのです………。

あんくんは、そこから引っ越してしまったのでわかりませんが、現在その空き地は、おそらく誰かの家が建っている事でしょう。もし、これを読んだ読者の中に、ちょっと田舎の住宅地に住んでいる方がいる場合、気を付けてください。あの、生命力の強い大豆のこと、絶対また生えてくるような気がします。もしかすると、既にその芽が息づいているかも知れませんよ。





▶大阪市　石井タツオ

まいど!! 毎度のイラストコーナー!!



▶岩手県　98太郎



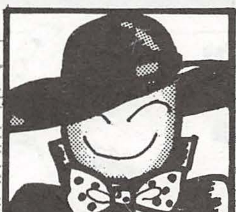
▶愛知県　遊士ショーフ



▶静岡県　さしみ

片隅のコーナー

正月が過ぎたら節分、そしてバレンタインデーと季節の行事は容赦なく巡ってくる。時の過ぎゆくのがあまりに早く感じるのは年のせいなのかな?〈小判〉



NEO·GEO® クラブ 出張所

NEO・GEOクラブ第2号は届きましたかぁ？今ごろはスミからスミまで読み尽くして気分はもう次号，の方も多いでせう。第3号は只今準備中！特集はあの『ASO2』。楽しみに待つのココロよん。今月の出張所はイラスト特集なのだ。ずばり，「NEO・GEO仮面の素顔を暴け！」でしょう。

NEO-GEO仮面特集



〈大盤振舞・NEO・GEO仮面編 三重県 ともわんさん〉
何だか憎めないゲーマントだね



〈千葉県　花化くん〉
変な顔代表ゲーマント。うげっ！



〈埼玉県　錦士郎くん〉
カッチョイイ！



女の子バージョン代表。でもアテナだったと言うのはいずみくん一人だったよ。たくさん来ると思ったのになあ。
〈千葉県　LYNNくん〉➡
〈宮城県　いずみんくん〉⬇





ちょっとインフォメーション

さて。

NEO・GEOはサウンドの奥深さも魅力のひとつ。ぜひ触れてみたい，と言う人は，すぐにレコード屋さんに走ろう。

NEO・GEO関連のCDは現在2枚。『NEO・GEO サウンド・パワー—G.S.M.SNK 2—(￥2,500)』『ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット(￥1,500)』だ。どちらもポニーキャニオン／サイトロンレーベルから発売中！

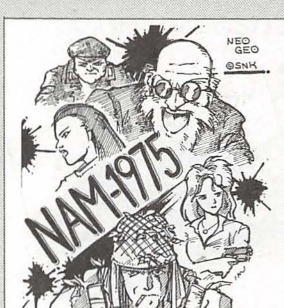
今回から当出張所にお便り，またはイラストの大盤振舞に載った方には大きいステッカー，それ以外のイラストには小さいステッカーをそれぞれお送りする事になりました。これからもどんどん送ってね。そんな訳で，ここから失礼，のワタクシでした。

んじゃ，また来月。



〈大盤振舞その2　神奈川県MPS－TAOくん〉
大盤振舞2連覇だぞー。

いつものイラストもあるよ



〈東京都　ごんぞーくん〉
とってもドラマティック！



〈大阪府　えーすくん〉
今年もよろしくね。



〈神奈川県　らい斗くん〉
君のイラストって，何だかホッとするんだ。

〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　㈱エス・エヌ・ケイ　「ベーマガ　N・G出張所」係

号外 KEEP THE PEACE!

アジャパー新聞

砲弾の嵐の中のアラブの民よ，そしてアラーの神よ，今何を思うのか……。ハルマゲドンを目前にしても，愛ある限りボクらは絶対ギブ・ピース・ア・チャンス！

■ゲーム・ソフト・SIDE■

将棋データベース　赤富士

将棋界をリードする10代の強豪棋士・羽生竜王を知ってるかい？　今，将棋って静かなブームなんだぜ。やっぱり知力が結集したゲームの基本だからね。で，初心者のボクらでも，1月21日発売のこのデーターベースを使っちゃえば「先手2四歩，後手8六飛」といった馴染みのうすい棋譜がモニター画面で検索できて，わかりやすく速攻で再現できてしまう。さらに平成2年度版「将棋年鑑」の棋譜を全て収録したスグレものでもあるのだ。もちろん盤上では熾烈に戦ってもボクらはいつでもWE WANT PEACE！



FC　ヒーロー・オブ・ランス



“ドラゴン戦記”の世界をエキサイティングなアクションゲームとして完成させたこの傑作がファミコン版で登場。それぞれ異なりすぐれた能力を持った8人の勇敢な冒険者を率いて，ザク・ツァロスの廃墟に潜り，重要なミシャカルの円盤を取り戻すのがキミの使命だ。恐るべきドラコニオンの群れを接近戦や強力な魔法で打ち倒し，どぶドワーフや巨大クモ，アンデッドなどの邪悪な攻撃をしのいでいく。リアルタイム/フルアニメーションで動く8人の冒険者を，その場ごとに切り替えながら1人ずつ操作していくのがこのゲームの醍醐味だね。キミも崇高な「ヒーロー・オブ・ランス」の称号をめざせ。

■AVサイド■

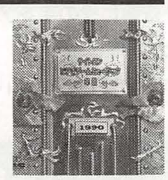
（といってもアダルトじゃないよ）

SHADOW BRAIN

21世紀の合言葉“ヴァーチャル・リアリティ”をテーマにしたビデオ＆ファミコンゲームのサウンド・トラック盤がコレだ。シンセサイザーの最高峰「シンクラヴィア」とクリス・カレル（M・ジャクソン『BAD』のキーボーディスト）の立体音響が見事合体した世界初のデジタル・レコーディング・アルバム。2月21日発売。



サイトロン　ビデオゲーム年鑑1990



月刊『ゲーメスト』によるゲーメスト大賞VGM部門のチャートから，選ばれた10作品のオリジナルとアレンジバージョン（全曲）を3枚組でフル収録。新アレンジ「キャメルトライ」は聴きものだ。イラスト入りカラー豪華解説書もついて1500シリーズ3枚分の4,500円（税込）という低プライスが嬉しい。2月21日発売。

SUPER MARIO WORLD

現在，人気No.1のソフト『スーパーマリオワールド』が攻略ガイドビデオとなって早くも登場！　ナレーションにオーソン・ウェルズより英語の達者なミスターDJ，小林克也，プレイヤーにはゲームデザイナーとしても有名な田尻智を迎えた。特典のスーパーマリオワールド特製路線案内図付で，3月6日発売。

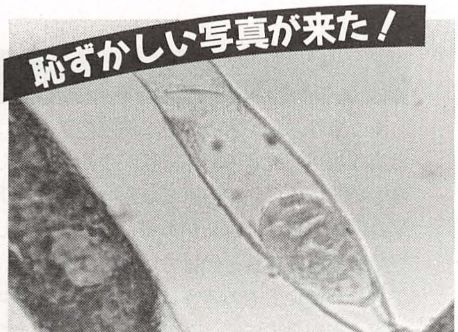


PONY CANYON INC.
映像制作本部プロモーション室
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31

短歌

よこしまな
お布施を前に
吹く風の
サバクのタコも
悲しからずや

恥ずかしい写真が来た！



恥ずかしい写真を送ります。サヤワムシ（ワムシの仲間）を顕微鏡で拡大して撮影しました。一枚ではわからないかもしれませんが，こいつはサヤの中でのびたり，ちぢんたりするのです。他のワムシと違って移動をしないところがミソというかポイント高ですね。

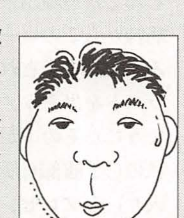
静岡県浜松市　山村　真

いや～あ，こんな恥ずかしい写真を送ってきやがって。まったくキミだよ，ポイント高いヤツは。さあ，みんなも彼のあとに続け！

ポツダム宣言

港区にお住まいの吉田徹さん(32)。近頃，無益に血を流す事件が続いていることに心底怒りを感じ，勇敢にもひとりポツダム宣言をした。彼の言葉を…。

「造反有理，無血革命，焼肉定食に玉子もつけてね」



LOVE & PEACE

というわけで，今月もこれでおしまい。キミたちもイラストや感想言いたいことなどをどんどん送ってきてくれ。あっ，恥ずかしい写真を送ってくれた山村クンには何かトマホーク百連発ぐらいスゴイお返しをするから住所を連絡して頂戴ね。じゃ，また来月会おう。

ポニーキャニオン映像制作本部プロモーション室
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
「百円雷太みたいにドープなやつ」係　松本まで

■編集長／松本，副編集長／百円雷太，レイアウト／米田米

The inside affair of SACOM 41

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎03－3635－7609

マサ斉藤復活記念！（文字だけ特別号）

健康第一，一日一善，血圧上137下80のマサ斎藤です。入院生活というのは恐ろしいものだ。消灯9時，朝は5時に採血の注射の傷みでお目覚め，それ以外は3度の食事とトイレ以外になーんもやる事なし。体じゅうの毛の数を全部数えたってまだ時間が余るほど暇だ。みんな健康には気をつけようネ。ということで，今月は入院中のマサ斎藤が病棟からオトドケするぞ。

“まさちゃん入院する”ってお話だよ

やァ，病気というのはいやなもんだネェ。やっぱりこの業界に病気はつきもののようであります。将来ゲームソフト会社に就職しようと思っているチミ！少なくとも，鼻から胃へ管を入れ，点滴をし，肛門に挫薬をグリグリと入れられても耐えるだけの根性がなければ，立派なクリエイターにはなれないと思っていたまえ(ちょっと違う気もする)。あ，ちなみに私は今はもうかなり回復して，飯もしっかり食って，出すモノもきちんと出しているが，退院土産に看護婦サンを一人連れて帰ろう等という不純な事は全く考えていないので期待しても無駄である（実際いるからなァそーゆー奴)。

「ゲホッ，ゲホッ，う，血だ。なーんてネ」等という玄人にしかわからない冗談も出てしまう程元気である。ま，とりあえず春頃にはなんとか退院出来る予定だから，それまでは病棟からこのコーナーをお送りする予定だ。みんな，この哀れな私に励ましのお手紙とイラストを出そう！（トリカブト等は送らないように)。その中から毎月抽選で5名の方に，私のCT腹部断層写真2枚1組（直筆サイン入り）をプレゼント！（するワケないやろ）ま，そーゆー事で，みんな応援してくれや(軽薄な病人)。

第3回チョコ募集運動開催！

今や冬の風物詩として全国的に定着しました「サコム・チョコ募集運動」も，早いもので今年で第3回を迎かえました。全国の女性サコムファンのみなさん！ならびにマサ斎藤の女性ファンのみなさん(いたか?)！私達には，みなさんの「愛」が必要なのです！別に「文通して下さい」とか「つきあってください」「とか「僕の隣のベッドに入院してください」とかは言いません（言ったところで来るワケはない)。さぁ，みんなでチョコを送りましょう！その中から毎月抽選で5名の方に，私の胸部レントゲン写真（直筆サイン入り）をプレゼント（しつこーい！)。あ，そうそう。1月26日は私の＄F37F回目の誕生日（バケモンか俺は）だったので，なんでもいい，なんかくれ，頼む。その中から抽選で5名の方に私の使用済み生シビンをプレゼント（いらーん，そんなもん！)。

以上，すべての宛先は以下の通り（どこまで冗談かわからん奴)。

〒130 東京都墨田区両国4-38-16
桜井ビル4Ｆ ㈱システムサコム
「マサ斎藤に愛の手を！アーァ，チョイナチョイナ」係

いやぁサコムって本当に，筋肉注射は痛いですね。

新作いれこみ情報！

コンチャ！「サコタイ」代表の“はやさか”です。斎藤さん，お元気ですか？ここで文通でもしましょーか？さて，斎藤さんが誕生日で何かくれってんならボクも便乗だ！3月2日が誕生日（中山美穂と一日違い。田原俊彦のバグヤローッ！）晴れて成人なんで，だれか生活に役立つモノくださいよぉ。(シャンプー，洗剤等パチンコの景品系のモノ，矢追本が好ましい）で，本題。

前回，取り上げた新作“チャイム”関係のお話を…ゴメンナサイっ！…このソフトが完成すれば，Hソフトでしか女のコを見れない。“オ”の付く陰性の方の反応が楽しみだったのになぁ…ある専門誌には，50ページに及ぶ資料まで配布したのに…68のモニタに浮かぶ“チャイム”のロゴが哀しい……。う～ん…ハッキリ言うと“チャイム”の発売日は未定です…うわー！石，ぶつけないでよーっ!!…いや，これには実にふか～いワケがありまして，あ！イヤ別に“シナリオ担当者”が逃げたワケじゃないですよ！上がってないかもしれないケド……。あ！“グラフィック担当者”が逃げたんでもないんです…腎臓が下がってるケド……。“プログラマー”は…もとからいなかったか……。まぁ，何にせよ今年の秋頃にはその理由がわかると思うんだけど……（電話で問い合わせたりしないよーに！火星に帰っちゃうよ！)。新作を期待しているユーザーの皆様，きっと完成した暁には「宅八郎」氏と対談できる程のレベルの作品になるつもりなので…それまで，長～い目で見守って下さいね。(そうそう「サコタイ」の方にもお手紙下さいね！)

（早坂君，書いておくれ）

画廊「マサ」

久々に復活した本家画廊マサですが，なんと！今手元にイラストがありまへん。というワケで，今回は休館！カンニンしてくれや，旦那。そうそう，景品のサコムステッカーちゃんと発送してくれよな，笠井君。

休 館

余 談

そうそう，私が入っている病院の手術室には有線放送が流れていて，私が手術を受けた時もいろいろと曲が流れていたのである。下半身麻酔で術中も意識があった私は，重々しい気分で有線に耳を傾けていたところ，流れてきたのはこともあろうに「おどるポンポコリン」。人が手術で苦しんでいる最中に耳元でピーヒャラピーヒャラときたもんだ。私は腹がたつやら情けないやら苦しいやら……それ以来，あの曲を聴くたびに手術されている気分になってしまう私でした。トホホ，あたしゃミジメだよ。

ATARI
PORTABLE MONOCHROME ENTERTAINMENT STAGE

りんくす倶楽部 Vol.4

〒140 東京都品川区南品川2－3－6
第7小池ビル6階　アタリジャパン
執筆・編集：萩の月　斉藤
HOKKY 長橋
イラスト：FAL L1 A1

もう2月だよ。ありゃりゃ。早いもので，『りんくす倶楽部』ももう4回目。この前ベーマガの編集担当の方と打ち合わせをいたしました。４年も前の事なのに，自分が編集部に遊びに行ったこと，覚えていてくれたそうで。ありがとうございますぅ。やっぱり，恩は売っておくべきですね。(ちょっとちがう)　(萩の月・斎藤)

ああ，君の名は……

何なのだろう？　この空白感は
どうしたのだろう？　心が壊れてくる
平凡な昨日は　平凡な今日を呼び
平凡な今日は
　平凡な未来しか約束しない
平凡な毎日は　心を痩せさせる
すさんだ心は　何も産みはしない
何かないのか!?
　オレの心をいやすものは？
何かないのか!?
　オレの心を満たすものは？
そして君に出会った　かけがえのない君に
何なのだろう？　このときめきは
どうしたのだろう？　胸が高鳴る
平凡に生きてきたこのオレの
乾く心に水を注ぐ
心地良いその清涼感は
水面(みなも)に波紋が広がるように
次第にオレの心をつつみこむ
それはあたかも
雲間からさす一条の光
やさしくさし伸べられる暖かい手
ああ，これが恋なのだ
今日も君とすれ違う
言いたいことは山ほどあるのに
心があふれて声にならない
君の残り香が風に舞い
オレの心を狂わせる
君のささやきは天使の歌声
オレの心を震わせる

ふっと沈んだときにも
君の姿が脳裏に浮かぶ
君のいない日常は
闇が支配する深海のようだ
オレの中での君の存在は
こんなにも大きくなって
このまま何もしなければ
やがてこのオレを押しつぶすだろう

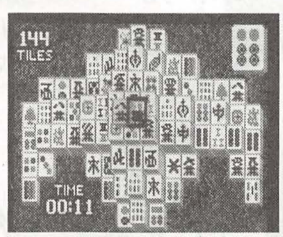
オレは決意した
今日こそオレの胸の内を
全てを君に打ち明けよう
好きだ!!　愛している!!
君の名は………リンクス!!

(萩の月・斎藤)

ソフトの紹介だだだっ!!

今回紹介するゲームはしゃしゃ『上海』だやっとLYNXにも移植されたぜ，「今ごろ上海かよ，巷ではもう『上海II』なのに……と思いながら電源をON…… うぉーーーーーーこ・こ・これは『上海』じゃない，どっちかというと『上海II』に似ている。「でもLYNXの小さい画面でパイが見えないんじゃないかな？」…… うぉーーー画面の中に全部パイが埋まってる，その上自分の示したパイは拡大されるからこれなら遊べるな，対戦？もちろんできるよ。今回は，Hokkyと萩の月以外に通りすがりの人にもプレイしてもらいましたので，聞いてみましょう。





Hokky・長橋	75点
「電車の中でちょこっと遊ぶにイイ!!」	
萩の月・斎藤	80点
「対戦は燃える，大会をしたいウウ!!」	
ミック・吉井	50点
「パイも音楽も選べるからエエ!!」	
ちとせ・阿部	65点
「なんといっても操作性がオオ!!」	

最近，うまいイラストが送られてくるな。期待にこたえなければ………Hokkyは自分では，絵は描けないので毎月たのしみであるFAL先生の絵も毎月驚かせてくれるし，ゆうことないね。「りんくす倶楽部」これからも頑張るから，たのしい手紙よろしく。

宛先：「りんくす倶楽部」係まで
(今回，思い付きの新コーナーができない機嫌の悪いHokky・長橋)



おてがみ、ありがとうね


▲兵庫県・草薙真也くん　ほのぼのタッチでイイ



▲東京都・浪　蘭美くん　これからもよろしく



▲大阪府・Arrow!くん　うまい!でもLINXじゃないLYNXさ!


▲愛知県・遊士ショーフさん　次回を期待したいへ・へ・へ

AVENUE TIMES
アベニュータイムズ

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2
☎03(288)0330



マイコンソフト開発室「なにわ通信」

ハックション！　ズズ～……

あ～，カゼひいたー。

どうやらカゼが流行っているようなのだ。みんなも気をつけてな！　特に受験生諸君。もう少しの辛抱だ。体調だけでもベストでがんばれよ。

う～，もうだめだ……。

K村！　あとは頼んだぞ！

え？　あ˝のぉ～，ぼくもカゼなんですけど……。いえいえ，やりますやります！

ユニット関連

「XAV-1S」はおかげさまで好評発売中です。これから買おうという人は，今月号に載っている「なにわ通信増刊号」(76ページ）を読んで，自分の持っている機種で使えるかどうかよく確認してから買いましょう。

ユニットの裏ワザなんかも載ってるので，もうすでに手にいれた人も読んでみてくださいね。

そんなわけで，今回の「ユニット関連」はここまで……，っと，忘れるとこだった。

PCエンジン用RGBユニット開発中です。まだコストの問題で，正確な仕様はきまってませんが，CD-ROM^{2}にも対応できるように工夫しています。来月号では正確な事が発表できるはずです。

K村の「あなただけに教えましょう」

いやぁ，もうみなさんごぞんじでしょうが，SPSさんが「メルヘンメイズ」を作っているとか。(本当は自分の手で作りたかったんだけどね……）なんて，人の事を気にしてる場合じゃないな。マイコンソフトもがんばって作らねば！

え～っと，今月もあんまりおもしろいネタがないなぁ。とりあえず質問のおハガキからいきましょか……。

●X68000とメガドライブ以外にソフトは作らないんでしょうか？

う～ん……。作ってないわけじゃないんだけど，なかなか商品化までこぎ着けないんだよね。リクエストも少ないし……。

●MDやSFCのジョイスティックは作らないの？

あ，実はですね，ジョイスティックは……

“ボカッ!!” ……（気絶）……

はて？　何の話だったかな？　さあ次の質問へ行ってみよう。

●あるパソコンショップで「電波から○○○が出るかもしれない」と聞いたけど，本当？

あぁ，あれですか。あれはもうすぐ……

“ボコッ!!” ……（ふたたび気絶）……

おっと，今回はちょっと詳しく答えすぎちゃったかな。なんだか後頭部がガンガンするけどカゼのせいだろう。

あれ？　なにわさんどうしたんですかバットなんか持って。ひと休みしていっちょう野球でも……　“ゴン！”　……

こ……このコーナーへの質問は……

「K村をバットで拷問」

じゃなかった……

「K村！白状しろ！」

の係まで……。

それではまた来月

お手紙などのあて先は

〒141東京都品川区東五反田1-11-15

㈱電波新聞社　マイコンソフト開発室

それぞれの係だ！

▶ありがたいおハガキのコーナー◀

なんだかまだめまいがするような……。いやいや，気を取り直して，「おハガキのコーナー」と参りましょう。

年賀状をたくさんいただきました。カラフルなのや渋いのや変なのやマトモなのやら，ありがとね！

みんな紹介したいんだけど，カラーや薄墨はきれいに印刷されないからなぁ。イラストなどはなるべく白地に黒インクで描いてね。

そんなわけで，今回もレギュラーのイラストばっかりです。受験シーズンだというのにみんなハガキなんか書いててだいじょうぶなんでしょうか？

ところで，先月号で予告した通り来月号では「変なおハガキ特集」をやるんだけど，この号が出る頃には締め切っちゃてるからね。今から送ってもたぶん間に合わないと思う（あんな事書いたもんだから，変なおハガキばっかり来るんだもんなぁ……）。



岐阜県・RUIN
不本意ながら今月のアリスです。もっと可愛いアリスもあったんだけど，疑問には答えねば。というわけで，私は珪素系生物ではありません。炭素系です。え？　ちがう？
（はたして何人が理解できるだろうか?）



宮城県・いずみん
いずみんさんは毎月たくさん投稿してるみたいだけど，本職の方はだいじょうぶなのでしょうか？



愛知県・遊士ショーフ
「OZが好きよー♡」だそうだけど，OZというのは魔法使いのおっさんの名前だったような気が……。女の子はなんて名前だっけ？



東京都・復活ぱけっこ
リハビリ中だそうで，ペンにも少々乱れが……。みなさんも事故やケガには気をつけてね。



埼玉県・YK-3
はたしてこの薄墨でカッコイイシルエットが出るか？　実験に使っちゃってゴメンネ。



埼玉県・錦士郎
久々のメカ！　「ファイネストアワー」とは渋い。アーケードではほとんど見かけなくなったなぁ。



東京都・しまうま☆蘭美
ゲームとは関係ないイラストだけど，このコーナーに花を添えるということで…。（実は花ばかりというウワサも……）。もう一通のスケバン（?）アリスも良かったぞ。

MOBILE SUIT

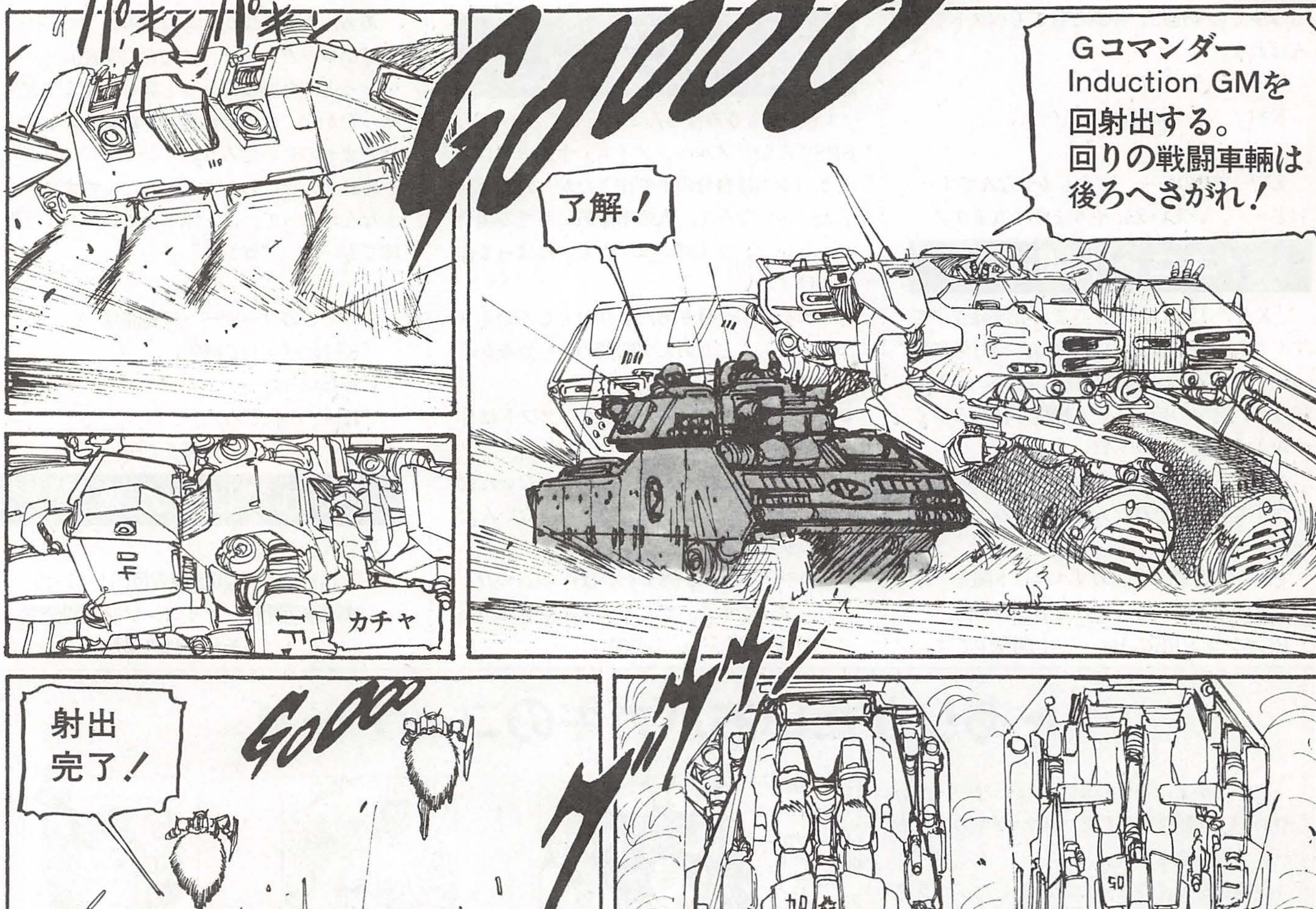
GUNDAM TACTICAL OPERATION

PC8801－SR以降対応
ディスク3枚組予定

3月下旬発売予定

標準価格　9800円
（この価格に消費税は含まれておりません）

画・近藤和久



■「MOBILE SUIT GUNDAM タクティカル・オペレーション」は、テレビシリーズ版初代ガンダムの世界をシミュレートした、コンピューターゲームです。このゲームは、すでに発売されている9801版の「クラシック・オペレーション」及び「デザート・オペレーション」の移植版ではありません。
88ユーザーからの熱いリクエストにお答えして、8801版のために開発された新しいゲームです。

■店頭にないときは直接通販で購入できます。ユーザー対応TEL03(3924)5435 FAX03(3978)3498での注文も受け付けております。

■通販システムは、電話一本で商品が4日以内にお手元に届きます。（送料、消費税はサービス）

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号
Family Soft

★マイコンBASICマガジン・バックナンバーと別冊の入手方法

○書店への注文

お近くの書店へ書名と冊数を連絡して注文してください。約2週間で取り寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみます。下の注文書を切りとって本屋さんへ持っていきましょう。

○通信販売による注文

電波新聞社の出版販売に送金して注文する方法です。この場合は送料がかかります。送金方法はつぎの二つの方法があります。

①現金書留による方法：住所，氏名，電話番号，書名，冊数を書いたメモと送料を含めた合計金額を郵便局指定の現金書留封筒に入れてお送りください。

②郵便振替による方法：本誌にとじ込まれている振替用紙に必要事項を書き，郵便局の窓口に送料を含めた金額を払込んでください。

お申込みは下記の本社，支局でも受付けます。

東京本社	〒141	東京都品川区東五反田1－11－15	電話(03)3445-6111(大代表)
大阪本社	〒530	大阪市北区中之島3－2－4 朝日新聞ビル	電話(06) 203-3361(大代表)
西部本社	〒812	福岡市博多区博多駅前2－13－23 扇寿ビル	電話(092)431-7411 (大代表)
札幌支局	〒060	札幌市中央区大通西17－2 扇寿ビル	電話(011)641-5591
仙台支局	〒980	仙台市青葉区一番町2－5－5 一番町中央ビル	電話(022) 227-7211
新潟支局	〒950	新潟市東幸町13－31	電話(025)245-2526
関東総局	〒370	高崎市高砂町48 塚沢ビル	電話(0273) 26-3206
松本支局	〒390	松本市白板2－4－21 大永ビル302	電話(0263)36-2266
静岡支局	〒420	静岡市日出町1－2 静岡住友生命ビル	電話(0542)54-6405
名古屋支局	〒460	名古屋市中区栄3－17－15 パックスビル	電話(052)261-4541
金沢支局	〒920	金沢市幸町3－36 幸町ビル5F	電話(0762)63-8661
京都支局	〒604	京都市中京区柳馬場御池下る8－65 京都朝日ビル	電話(075)221-8021
神戸支局	〒650	神戸市中央区三宮町3－9－15 東亜ビル	電話(078)391-5885
広島支局	〒730	広島市中区基町13－7 朝日ビル	電話(082)228-5581
高松支局	〒760	高松市亀井町2－1 朝日生命高松ビル	電話(0878)61-3111
下関支局	〒750	下関市東大和町1－1－7 山口新聞会館	電話(0832)67-7478
熊本支局	〒862	熊本市小山町503－2	電話(096)380-7500
鹿児島支局	〒892	鹿児島市新屋敷町16番201公社ビル207号	電話(0992)26-3630

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用
出来予定　月　日

書名

発行所：(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用
出来予定　月　日

書名

発行所：(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用
出来予定　月　日

書名

発行所：(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用
出来予定　月　日

書名

発行所：(株)電波新聞社 ☎〇三-三四四五-六一一一

定価　円

注文日　月　日

注文者　氏名・TEL

あくせすROOM

お楽しみプレゼント③

★風雅システムより，中世ドイツをベースに構築された世界が舞台のアクションRPG「アマランス」PC-9801版を５名のかたに（5”２HDを３名，3.5”２HDを２名）。

また「アマランス」のゲーム・ミュージック全曲を収録したCD（テイチクより発売）を５名のかたに。

そして，「アマランス」のメモ帳を10名のかたに。

★エス・エヌ・ケイより，**ネオ・ジオ レンタルバック**を10名のかたに。

★キングレコードより，**矩形波倶楽部のオリジナル・ホチキス**を６名のかたに。

★ポニーキャニオンより，**SSTバンドの直筆サイン色紙**を５名のかたに。

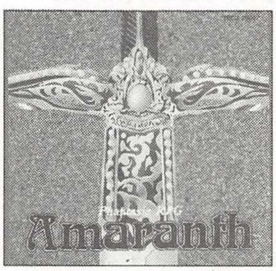
★応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦希望の商品名を明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部 「お楽しみプレゼント③」係

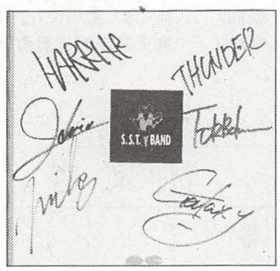
締め切り：３月６日必着



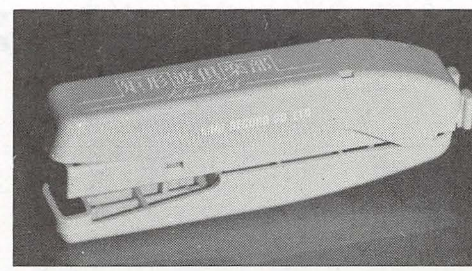
▲ネオ・ジオ　レンタル バック



◀アマランスのCD



◀SSTバンドの直筆サイン色紙



◀矩形波倶楽部のオリジナル・ホチキス

BMスーパークイズ

どうも，つぐ美です。みなさん元気していたかな？　今月はゲーム・ミュージック大賞の集計でとても大変だったの。ところで大賞はなんていうゲームがとったか知っている。

私は当然知っているわよ。1990年下半期のゲーム・ミュージック大賞はキングレコードの「パロディウスです！」です。えっ，そんなゲーム名じゃないだろって。それじゃ，それじゃあさっ，何だっていうのよ？　つぎの中から選んで答えてみなさいよ。

①パロディウスさ！
②パロディウスか？
③パロディウスだ！

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供の「イースの貯金箱」を５名のかたにさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよく読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナーなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

●**締め切り**：３月６日必着
●**正解の発表**：４月号（３月８日発売）
●**当選者発表**：５月号（４月８日発売）

２月号の正解

①F-ZERO……でした。

１月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解は①Teraでした）。

北海道札幌市・**横田秀明**／宮城県仙台市・**古川裕智**／東京都江東区・**池田孝洋**／島根県簸川郡・**土江竜雄**／広島県賀茂郡・**小西弘倫**

投稿ありがとう

Bee／佐藤雅巳／T. BABA／荒川泰弘／上田修司／五十嵐良雄／摂津四中／山口潤一／加藤真樹／GRS／高梨直樹／坂本伸幸／和崎隆／平山準悟／渋谷恵太／中村史朗／RIKA／内田修／柴原章宏／粒崎徹／TACOM／阿部慎哉／本間俊宏／酒寄正章／瀬戸与志孝／久米裕之／江頭相／山口秀典／佐藤秀継／木村圭吾／EMG／でんちゅう／北郷智之／下垣内泰／伊瀬賢啓／Bone Soft／西山裕美子／戸塚吉美／荒木大策／金子秀樹／遠藤克之／白井建夫／野々原慶治／工藤俊介／坂井重典／佐々木賢臣／菅野類／ぶひ・あげ・どん／弦元達也／高橋秀之／松村謙／OPA／安藤正洋／多賀英明／福田圭介／まてりある／林健／加藤哲也／佐藤隆／Segment／松本康一／加藤充／D.O.N／高橋一登／五十嵐洋輔／下国雄生／小林信幸／若松盛太郎／大西卓／真嶋優／Pro. 浜ちゃんブラザーズSoft／佐藤裕之／寄木研至／PSG／登坂宏之／北田顕啓／伊賀崎伴彦／森川悟／森田守彦／佐藤功司／嶋田剛／無限／加藤武夫／田中一也／水谷雅宏／鶴来隆之／伊丹文彦／イシバシワタル／濱本雄二／竹本洋／時永雄介／添田明彦／二階堂聡／岩本圭介／坂口真久／らんぶうはらりん／高田康司／穴井誉雄／MIREMET／堀川仁／景山寛／中屋敷晃弘／大石貴也／関根太郎／他

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また，投稿してくださいね。

影さんの「読者のハガキは神様です」

このコーナーをはじめてからもう1年になるんだなぁー。最初はハガキや写真，俳句なんかを募集したと思ったんだけど，なぜかイラスト・ハガキしかこなかった。しくしく。唯一送ってきたのが，いま闘技場でも活躍中の魔法使いすがの君。「花粉症　くしゃみもでるでる　バグもでる。ガチョーン」っていう俳句だったかな。私は悲しいよ。まあいいや，気を取りなおして1年をむかえた影神コーナー，今月も張り切っていってみよう!!



▲影：いまじゃもう見学っていうのはできなくなってしまったのだよ。残念。それにしても気持ちわるい

by TIPE-J9



▲影：別れのあとは必ず出会いが待っているのだ。先輩との別れはつらいが，新しい後輩をかわいがってやろう。

by 聖良



▲影：こんな私でももらえないなんてことはない。ちゃんとホワイトデーの日にお返しをしてあげる人ぐらいいるやい。

by Arrow!



▲影：あまいな，ふっ。この私が借りた金を素直に返すとでも思っているのか。編：えっ，いま何かいいましたか？影：やばい

by ねこきち



▲つぐ美：影さん。いくら朝飯を抜いてきたからって編さんのお弁当を食べちゃうなんてひどすぎるよ!

by TAKE OFF

で・ば・ぐ

マイコンBASICマガジン1991年2月号104ページから掲載のFM-7/77シリーズ用「THE LOST STARS」のプログラム・リスト中330行と350行に欠けがありました。

ここに訂正リストを掲載し，おわび致します。

今後，このようなことがないように，しっかりチェックしたいと思います。どうも申しわけありませんでした。

（編集部）

FM7シリーズ「THE LOST STARS」訂正リスト

```
330 IF H=1 THEN PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),M1%,PSET ELSE PUT@A(X*32,Y*16
)-(X*32+31,Y*16+15),M2%,PSET
340 IF XX=X AND YY=Y THEN 560
350 IF M(X,Y)=2 THEN BEEP:M(X,Y)=0:U=U+1:SC=SC+100:GOSUB750:IF O=U THEN 460
```

ジェフ・ブラウン氏がやってきた!

昨年の大ヒット作『シムシティー』や，今年日本製パソコンにも移植が決定している『シムアース』の製作会社MAXIS社の社長であるジェフ・ブラウン氏が，昨年の12月19日，電波新聞社を訪れました。

ブラウン氏は大変気さくなかたで，とくに，「はじめまして」と，片言の日本語で挨拶をされたのにはびっくり。

海外パソコンのコーナーなどでおなじみの猪野先生がつくった『シムシティー』メガロポリスのハードコピーをブラウン氏に見せたところ，大変喜んでくれました。ブラウン氏の話によると『シムシティー』はこれまでに世界中で30万本売れたものの，メガロポリスの報告は20件ほどしかないとのこと。

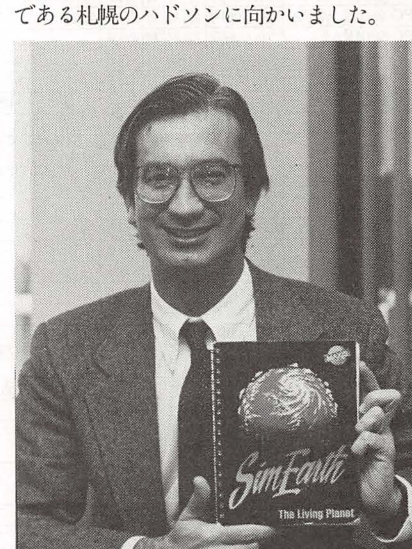
なお，MAXIS社のゲームに対する基本方針は，①軍事・暴力的なものは排除する。②教育的要素の強いものを目指す。③つまらないソフトはつくらない。④「早撃ち」なども競うものも避ける，以上4点で，今後もこの方針は貫いていくとのことでした。

すでに次回作である『シムアース』の作成は終了しており，そのつぎの作品の制作にとりかかっているそうです。一つは分子構造モデルを基本としたゲーム。既存の分子を組み合わせて，新しいものを作り上げるゲームだそうです。高校の分子化学の授業に使えそうですね。

もう一つが『シム・アント』。「シム」シリーズの第3弾で，"あり"の生体を精密にシミュレートするそうです。あり自身のサイドから物を見ることも可能だそうで，小学生の理科の実験を思い出させてくれそうなゲームになりそうです。

これらのソフトを海外コーナーで見かけるのもそう遠い話ではないでしょう。

そのほか，日本のゲームで今注目しているのが『A列車で行こうIII』だという話など，約1時間終始にこやかに対談し，つぎの訪問先である札幌のハドソンに向かいました。



▲ジェフ・ブラウン氏

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

（編集部）

パソコン本体

ＮＥＣ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801H	138,000円	有	無	無	有	5		コムライン刈谷店
PC-98LT／11	39,800円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801LX5C	448,000円	有	無	有	有	3	カラー液晶，ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801XL2	390,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-9801RA21	330,000円	有	有	有	有	5	新品	フォーネクスト立川店
PC-9801RA21	328,000円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801RA21	319,000円	有	有	有	有	5		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801RA21	298,000円	有	無	無	有	3		㈱ソフマップ
PC-9801LS2	298,000円	有	無	有	有	4	CPU80386SX・16MHz	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RA21	298,000円	有	有	有	有	5	展示未使用	日本パソコンセンター
PC-9801T W／2	280,000円	有	有	有	有	5	限定1台	㈱フレックスエンジニアリング]AM新潟店
PC-9801RA2	270,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-9801RA2	268,000円	有	無	有	有	5		㈱OAシステムプラザ
PC-9801RS21	259,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LX2	258,000円	有	無	有	有	4	CPU80286・12MHz	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX21	235,000円	有	有	有	有	4	展示処分	T－ZONE大宮店
PC-9801VX41	228,000円	有	無	無	有	3	20MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX4	224,000円	有	無	無	有	3	20MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801DX2	208,000円	有	有	有	有	5	新品	フォーネクスト立川店
PC-9801NS	208,000円	有	有	有	有	5		コムライン刈谷店
PC-9801DX2	208,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801DXU2	208,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801RX21	198,000円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801RX21	189,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ
PC-9801VM2	188,000円	無	無	無	有	4	RAM640K	フューチャーランド北本
PC-9801VM4	185,000円	有	無	無	有	3	20MBハードディスク内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-98DO	185,000円	有	有	有	有	5	未使用新古品	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801NS	184,800円	有	有	無	無	3		㈱ソフマップ
PC-9801RX2	182,000円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801NS	180,000円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801RX2	179,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-9801RX2	178,000円	有	無	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-9801RX2	175,000円	有	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801VX21	175,000円	有	無	無	有	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-98DO	169,000円	有	有	有	有	4	98／88モード有り	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801RX2	168,000円	有	無	無	有	4		コムライン刈谷店
PC-9801LV22	168,000円	有	無	有	有	3	ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UX21	168,000円							コムイン浜松店
PC-9801VX2	165,000円	有	無	無	有	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801UX21	160,000円	有	無	無	有	4	限定1台	㈱フレックスエンジニアリング]AM新潟店
PC-9801VX2	160,000円							コムイン浜松店
PC-9801UV21	158,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801N	155,000円	有	有	有	有	5	展示処分	T－ZONE大宮店
PC-9801N	150,000円	有	有	有	有	5	新品	フューチャーランド北本
PC-9801N	150,000円	有	有	有	有	5		マイコンショップアイザワ
PC-9801VX2	150,000円	有	無	無	有	3		日本パソコンセンター
PC-98DO	148,000円	有	有	有	有	4	展示処分	T－ZONE大宮店
PC-9801VM11	148,000円	有	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801VM21	148,000円	有	無	無	有	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801UX21	148,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト所沢店
PC-9801VM2	148,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UX21	145,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店
PC-9801UV2	145,000円	有	無	有	有	4	3.5″2ドライブ内蔵，RAM384KB	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UV2	140,000円	有	無	無	有	3	限定1台	㈱フレックスエンジニアリング]AM新潟店
PC-9801LV22	139,800円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801VM11	138,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ
PC-9801N	138,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-98DO	138,000円	有	無	無	有	5		日本パソコンセンター
PC-9801VM11	133,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9801VM11	129,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801VM11	129,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801VM11	129,800円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801UV11	128,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
PC-9801LV22	128,000円	有	有	有	有	4	限定1台	㈱フレックスエンジニアリング]AM新潟店
PC-9801VM2	118,000円	有	無	無	有	3	RAM，640KB	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-98DO	118,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-9801N	118,000円	有	無	有	有	4		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801VM2	118,000円	有	無	有	有	3	384KB	㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-9801VM2	115,000円	有	無	無	有	4		㈲ダイナックス
PC-9801N	110,000円	有	有	有	有	5	新同	フォーネクスト立川店
PC-9801-N	110,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801LV21	108,000円	有	無	無	有	2	限定1台	㈱フレックスエンジニアリング]AM新潟店
PC-9801VM2	105,000円	無	無	無	有	3		㈲ダイナックス
PC-9801LV21	105,000円							コムイン浜松店
9801N	99,800円	有	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801N	98,000円	有	無	有	有	4		㈱OAシステムプラザ
PC-9801M	98,000円	無	無	無	無	4	RAM512K	コムライン刈谷店
PC-9801LV21	98,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801M2	69,800円	有	無	無	有	3	640KB，増設済	㈱ユーバース
PC-9801M2	68,000円							コムイン浜松店
PC-9801M2	65,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801U2	60,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801M2	60,000円	有	無	無	有	4	640KB	フォーネクスト立川店

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801M2	59,800円	有	無	無	有	3	RAM, 256KB	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9801F2	50,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801F2	40,000円	無	無	無	有	4	RAM640K	フューチャーランド北本
PC-KD854N	40,000円	有	有	有	有	5		SRGスタンバイ大阪本店
PC-9801F2	38,000円	無	無	無	無	2	1MB-RAM付	FM-LAB釧路
PC-9801	22,000円	無	無	無	有	3	第2水準漢字入	フューチャーランド北本
PC-9801	16,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本
PC-88VA2	115,000円							コムイン浜松店
PC-8801MA2	90,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-88VA	89,800円	有	無	有	有	4	16ビット	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA2	88,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	T-ZONE大宮店
PC-8801MA2	75,800円	有	有	有	有	4	ステレオFM音源内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MA	74,800円	有	無	有	有	3	ステレオFM音源内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	69,800円	有	無	無	有	3	2HD対応	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801VA	60,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801FE	59,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MA2	59,800円	有	無	無	有	5		メディア旭川
PC-8801MA2	59,000円							コムイン浜松店
PC-8801FR/30	58,000円	有	無	有	有	3	FM音源内蔵	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	53,000円	有	無	有		4		OAショップアクソン
PC-8801FH/30	46,000円	有	有	有	有	4		㈲ダイナックス
PC-8801FH30	39,800円	有	有	無	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-8801FR	39,800円	有	無	無	有	5		メディア旭川
PC-8801SR	38,000円	有				3		FM-LAB釧路
PC-8801FR	38,000円	有				3		FM-LAB釧路
PC-8801FR	35,000円	有	無	無	有	3		日本パソコンセンター
PC-8801SR-30	30,000円			無			現定10台色々有	㈱野島電気商会
PC-8801FR-30	30,000円			無			現定10台色々有	㈱野島電気商会
PC-8801mkII/30	30,000円	有	無	無	無	4		ジャスコ南鴨店パソコンフロアー
PC-8801FH30	29,800円	有	無	無	有	4		SRGスタンバイ大阪本店
PC-8801FR	25,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-8801FR30	25,000円	有	有	無	有	4		フォーネクスト立川店
PC-8801mkII	15,000円	有	無	有	有	3		コムライン刈谷店

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
5550一式	100,000円	無	無	無	有	3	本体, キーボード, CRT, プリンター	フレックス四日市

アップル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マッキントッシュPIUS	120,000円	有	無	無	有	4		フューチャーランド北本

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-386M-STD	230,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-386M-STD	218,000円	有	無	無	有	4		㈱ソフマップ
PC-286VE-H20	180,000円	有	無	無	有	3	限定1台	㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
PC-286BOOK-STD	168,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-286NOTE F	125,000円	有	有	無	有	5	モデム付	フォーネクスト所沢店
PC-CLUB	123,000円	有	有	有	無	5		㈱ソフマップ
PC-286LS-STD	298,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ南鴨店パソコンフロアー
PC-286VG-STD	188,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品です	㈱メルバ潮江店
PC-286-STD	170,000円	有	有	有	有	5		ICランド・キタジマ
PC-286US-STD	158,000円	有	無	有	有	4	PC-9801UX21互換機	㈱日本マイコン流通センター
PC-286LE H20	148,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-286VE-STD	140,000円	有	有	有	有	4		㈲ダイナックス
PC-286LE-STD	138,000円	有	無	無	無	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-286V-STD	128,000円	有	無	無	有	3	限定1台	㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
PC-286LE	125,000円							コムイン浜松店
PC-286VE-STD	120,000円	有	有	有	有	5	2台有り	フォーネクスト立川店
PC-286VE-STD	120,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト所沢店
PC-286LE-STD	118,000円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-286L-STD	118,000円	有	無	無	有	3		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-286NOTE-F	110,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-286V-STD	100,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
X68000SUPER-HD	359,800円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ
X68000EXPERTII-HD	324,000円	有	有	有	有	4	CZ-613C	㈱日本マイコン流通センター
X68000EXPERT-HD	289,000円	有	無	有	有	4	CZ-612C	㈱日本マイコン流通センター
X68000EXPERTII	288,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品, CZ-603D-BK付	㈲ICカプセル
X68000PROII HD	288,000円	有	有	有	有	5	CZ-603D付セット	フレックス四日市
X68000PRO-HD	254,000円	有	無	有	有	4	CZ-662C	㈱日本マイコン流通センター
X68000PROII	238,000円	有	有	有	有	5	CZ-606Dとセット	㈱OAシステムプラザ
X68000EXPERT	218,000円	有	有	有	有	4	CZ-602C	㈱日本マイコン流通センター
X68000PRO	194,000円	有	無	有	有	4	CZ-652C	㈱日本マイコン流通センター
X1 turboIII	49,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
X1turbo/10	48,000円	有	無	無	有	4	CZ-850D付	フレックス四日市
MZ3500セット	40,000円	有	無	無	有	3	本体ディスプレイ	OAショップアクソン
X1twin	39,800円	有	有	有	有	5	X1ツイン	マイコンショップアイザワ
X1G/30	14,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店

ソード

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-23セット	7,800円	有	無	無	有	2	本体, モニター, プリンター, 8"ドライブ, 保証なし	㈱OAシステムプラザ仙台店

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
J-3100SS001	109,000円	有	有	有	有	4	ダイナブック	㈱日本マイコン流通センター
J-3100SS001	108,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
J-3100SS	100,000円	有	有	有	有	5	ダイナブック	OTKコンピュータプラザ
J-3100SL002	99,800円	有	無	無	有	3	キャリングケース付	㈱ユーバース
J3100SS	98,000円	有	無	有	有	5		㈱マイコンランド
J-3100SS001	89,800円	有	無	無	有	4		㈱野島電気商会
J-3100SS001	88,000円	有	有	無	有	4		フレックス四日市
J-3100SS001	85,000円	有	無	有	有	4		㈱OAシステムプラザ
J-31000SS001	79,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
J-3100SS001	78,000円	有	無	無	有	4	限定1台	㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
J-3100SS001	76,800円	有	有	無	無	2		㈱ソフマップ

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1	7,800円	有	無	有	有	4	MSXII	フレックス四日市

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM TOWNS-2F	238,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品, FMT-DP533, FMT-KB105, システム付	㈲ICカプセル
FM-R50LT2	198,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM-R50セット	198,000円	有	無	有	有	4	DOS, 一太郎ソフト付	㈱ユーバース
FM TOWNS2	110,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-R30BX	98,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM TOWNS1	98,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM TOWNS-1S	88,000円	有	有	有	有	5	新品, 2ドライブ	フォーネクスト立川店
FM-R30 BXタイプA	88,000円	有	無	有	有	5	限定1台	㈱フレックスエンジニアリングAM事業部
FM TOWNS-1S	88,000円	有	有	有	有	5	新品, 2ドライブ	フォーネクスト所沢店
FM16βFD1	59,800円	無	無	無	無	3	CRTとセット	㈱OAシステムプラザ
FM-R30FD	58,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM77AV40	44,800円	有	無	無	有	3	委託品	㈱ユーバース
FM-77AV2	28,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM-77D2	18,000円	有		有		3		FM-LAB釧路
FM77AV2	15,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
FM-8	7,800円	有	無	無	有	2		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM-NEW7	6,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜店
FM-7	4,000円					3		FM-LAB釧路

ヤマハ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CX-7M/128	48,800円	有	無	無	有	3	RAM128KB, MSX2	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5924U	178,000円	有	有	有	有	5	ハイレゾ対応, 新品1台限り	㈱日本マイコン流通センター
N5913L	64,800円	有	無	無	有	3	デジアナ, ドットピッチ0.31mm	㈱日本マイコン流通センター
N-5913L	59,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
PC-KD853n	59,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品です	㈱メルバ潮江店
PC-KD8851	10,000円	無	無	無	無	2		㈱マイコンランド
PC-8049K	10,000円	無	無	無	無	3	200ラインデジタル	㈱メルバ潮江店
JB-1201M	6,000円	無	無	無	有	3	グリーンCRT	フューチャーランド北本
JB-1203	4,000円	無	無	無	無	2	3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-TV353	59,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱メディアショップハイランド
PC-KD853N	59,800円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-KD863G	49,800円	有	無	無	有	4	PCエンジン内蔵	㈱ユーバース
PC-KD853N	49,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-KD862	48,800円	有	無	有	有	3	2モード対応, アナログ専用	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD854N	46,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフトクリエイト横浜店
PC-KD854N	45,000円	有	有	有	有	5	0.39mmアナログRGB	フューチャーランド北本
PC-KD863S	45,000円	有	無	無	有	5		ICランド・キタジマ
PC-KD854N	39,800円	無	有	無	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-KD551K	35,000円	無	無	無	有	4	0.39mmデジタルRGB	フューチャーランド北本
PC-KD551	30,000円	無	無	無	無	4	デジタル400ライン	ジャスコ南鴨店パソコンフロアー
PC-KD551	25,000円	無	無	無	無	2		FM-LAB釧路
PC-8853N	38,000円	無	無	無	有	4	0.31mmデジタルRGB	フューチャーランド北本
PC-8853	28,000円	無	無	無	有	3	0.31mmデジタルRGB	フューチャーランド北本
PC-8851	9,800円	無	無	無	無	2	3ケ月保証, 2台	㈱OAシステムプラザ仙台店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-801D	20,000円	無	無	無	無	4	X1対応ディスプレーTV	マイコンショップアイザワ
14M212C	8,000円	無	無	無	無	3		FM-LAB釧路
12M142C	5,000円	無	無	無	無	3		FM-LAB釧路
CZ-855DE	28,000円	無	無	無	無	3	400ライン	FM-LAB釧路

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM DPC435	58,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
FM DPC431	48,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
FM TV155	45,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
MB27333	38,000円	有	無	有	有	4	新同品	FM-LAB釧路
MB27333	28,000円	無	無	無	無	2		FM-LAB釧路

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
XC-1498CII	50,000円	有	有	有	有	5	0.28mmモニター	コムライン刈谷店
XC-1498C	45,500円	無	無	無	有	3		㈱ソフマップ

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801RA-35L	78,000円	有	無	無		5	40M内蔵HD	日本パソコンセンター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9831-MF2	45,000円	有	無	無	有	3	限定1台	㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-9831MW	43,000円	無	無	無	有	3	5インチ2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-98H51	40,000円	無	無	無	有	3	インターフェース付	フューチャーランド北本
PC-8881	30,000円	無	無	無	無	4	8インチFDD, I/F付	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-9881N	28,000円	無	無	無	有	3	8インチ2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-8881	20,000円	無	無	無	有	3	8インチ2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-9881	18,000円	無	無	無	有	3	初代98用8インチ	フューチャーランド北本

ＩＣＭ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SR-80	118,000円	有	有	有	有	5	80MB, 新品限定品	㈱日本マイコン流通センター

アイテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IT-SS40	59,800円	有	無	有	有	4	SCSIハードディスク, 40MB	㈱日本マイコン流通センター
MAXIMA40MB	50,000円	有	有	有	有	4	40MBHD, I/F, ケーブルセット	㈲ダイナックス
M540	50,000円	有	有	有	有	4	40MBHD, I/F, ケーブルセット	㈲ダイナックス

グロリア

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GD-80PC	48,000円	無	無	無	有	3	8インチ2ドライブ	㈲ダイナックス

コンピュータリサーチ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CRC-HD2A	45,800円	有	有	有	有	5	40MBハードディスク, 新品限定品	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM FD-521	68,000円	有	有	有	有	4	FMR/TOWNS用	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
MB27631H	38,000円						16π用マイクロFD	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
MB27607	8,000円						FM7/77ミニFD	ＦＭ－ＬＡＢ釧路

緑電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ポケディR2-C4セット	48,000円	無	無	無	有	4	40MBHD, I/F, ケーブルセット	㈲ダイナックス

ランドコンピュータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LDS-5EL	25,000円	有	有	有	有	5	PC-286L/LE用, 新品限定品	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LHD-582N	39,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ

プリンター

ＮＥＣ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201X	178,000円	有	有	有	有	5	新品	フォーネクスト所沢店
PC-PR201X	175,000円	有	有	有	有	5	新品	フォーネクスト立川店
NM9900	70,000円	無	無	無	有	4	カラー	フューチャーランド北本
PC-PR101GS	69,000円	有	有	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-PR201H2	68,000円	無	無	無	有	4	カラー	フューチャーランド北本
PC-PR201G	65,000円	有	有	有	有	4		㈱ＳＲＧスタンバイ東京店
PC-PR201H	58,000円	無	無	無	有	4	トラクター付	フューチャーランド北本
PC-PR201B	55,000円	有	有	有	有	5		㈱ＯＡシステムプラザ
PC-PR201B	49,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
NM9300	39,800円	有	無	無	有	3	24ドット, 10″, 漢字1水	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR101TL3	39,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-PR101	36,000円	無	無	無	有	4		フューチャーランド北本
PC-PR102TL3	35,000円	有	有	有	有	5	バッテリー駆動可	フューチャーランド北本
NM-9400S	35,000円	無	無	無	有	4		ＩＣランド・キタジマ
NM9300	29,800円	有	有	無	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-PR101TL	28,000円	有	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-8825	25,800円	有	無	無	有	3	24ピン熱転写	㈱日本マイコン流通センター
PC-8822	15,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証, リボン3本付	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店
NM8850	5,000円	無	無	無	有	2		㈱マイコンランド

ＥＰＳＯＮ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HG-3000PC	85,000円	有	有	有	有	4		㈲ダイナックス
VP-3000	79,800円	有	有	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
AP-850	59,800円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
VP-800PC	59,800円	有	有	有	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
VP-1000	58,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
VP-1350	58,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
AP-800PC	49,800円		無	無	無	3		㈱ソフマップ
HG-2500	45,000円	有	無	無	有	3		㈱ＯＡシステムプラザ横浜店
IP-130K(PC)	40,000円	無	無	無	有	3	PC用インクジェット	フューチャーランド北本
AP-80EX	29,800円	有	有	有	有	5	新品, PC用ケーブル付	㈲ＩＣカプセル
MP-100	14,000円	無	無	無	有	3	ANKプリンター	フューチャーランド北本
HG-4800	11,800円	有	有	有	有	4	ダブルピンフィーダ付	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
MP-80ⅡF/T	8,000円	無	無	無	有	3	漢ロムなし, ケーブル付	コムライン刈谷店

ＳＨＡＲＰ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PC4	62,800円	有	無	有	有	3	48ピン, 熱転写, カラー	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PK6	54,800円	有	無	無	有	3	136桁, 24ドット	㈱日本マイコン流通センター

セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-700M	10,000円	無	無	無	無	3		ＩＣランド・キタジマ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-PR353A	69,800円	有	無	有	有	3	136桁, 24ドット	㈱日本マイコン流通センター
FM-PR204B	59,800円	有	有	有	有	5	箱入未開封, ケーブル付	㈱メルバ潮江店
FM-PR204B	49,800円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
136桁プリンター	39,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
MB27411E	36,800円	有	無	有	有	3	80桁, 24ドット	㈱日本マイコン流通センター

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1724P	55,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	Ｔ－ＺＯＮＥ大宮店

横河電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NP-510	19,800円	有	無	無	有	3	PC-9801対応	㈱ユーバース

ワープロ

ＮＥＣ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini5RD	120,000円	有	有	有	有	5	新品, 展示品	フューチャーランド北本
文豪mini7R	90,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ
文豪mini5 CARRY WORD	49,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川

ＥＰＳＯＮ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WORD BANKLQ	28,000円							ＦＭ－ＬＡＢ釧路

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HW-9000	79,800円	有	有	有	有	5	新品限定品	㈱日本マイコン流通センター

キャノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
キャノワードα50	110,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ
キャノワードαSUPER-F	89,800円	有	無	有	有	4	64ピン熱転写, アウトラインフォント	㈱日本マイコン流通センター
キャノワードα3 SUPERⅡ	69,800円	有	無	有	有	3	56ピン熱転写, カラー	㈱日本マイコン流通センター
Cano Ward α200	53,000円	有	無	無	無	3	ワープロ	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PW-70	15,000円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱ＯＡシステムプラザ仙台店

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SWP-201	75,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品です	㈱メルバ潮江店

ＳＨＡＲＰ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD4100D	198,000円						プリンタ, キーボード付	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
WD-A340	139,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品です	㈱メルバ潮江店
WD-A700	110,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ
WD-A630	108,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品です	㈱メルバ潮江店
WD-A330	99,800円	有	無	無	有	5		マイコンショップアイザワ
WD-540	49,800円	有	有	有	有	3		㈱メディアショップハイランド
WV-500	45,000円	有	無	有	有	5	WV-01FD付	マイコンショップアイザワ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JW-R50F	29,800円	有	無	無	有	3	キャリングケース付	㈱ユーバース

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FW-U1P605Aix	108,000円	有	有	有	有	5	店頭展示品です	㈱メルバ潮江店
パナワードFW-30	29,800円	有	無	無	有	5	フロッピー付き	メディア旭川

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS100FXⅡ	298,000円						プリンタ, キーボード付	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
OASYS30SX-J	98,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
OASYS30AX	98,000円	有	有	有	有	5	新同品	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
OASYS30AD	69,800円	有	無	無	無	2		㈱ソフマップ
OASYS30MS-S	59,800円							ＦＭ－ＬＡＢ釧路
OASYS LITE FROM10	28,000円					3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
- ■ＦＭ－ＬＡＢ釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
- ■ＩＣカプセル：〒090　北海道北見市北1条西2丁目 サンプラザ2F　☎0157-23-8444
- ■ＯＡシステムプラザ仙台店：〒980　宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
- ■フレックスエンジニアリングＪＡＭ新潟：〒950-21　新潟県新潟市寺尾上5-9-12　☎025-269-3388
- ■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
- ■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
- ■Ｔ・ＺＯＮＥ大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
- ■ダイナックス：〒336　埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F　☎048-832-2356
- ■フォーネクスト所沢店：〒359　埼玉県所沢市久米602-3 KS所沢ビル1F　☎0429-95-2630
- ■ＯＴＫコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516
- ■ＯＡショップアクソン：〒380　長野県長野市居町38　☎0262-44-3037
- ■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
- ■㈱ＳＲＧスタンバイ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
- ■㈱ソフマップ：〒101　東京都千代田区外神田4-6-1 塩田トゥール 秋葉原　☎03-3253-4226
- ■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-3463-4455
- ■フォーネクスト立川店：〒190　東京都立川市錦町1-1-22 永島ビル1F　☎0425-28-1933
- ■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
- ■㈱ＯＡシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
- ■㈱ソフトクリエイト横浜店：〒221　神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 第1建設ビル1F　☎045-314-4777
- ■㈱野島電気商会：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-1516
- ■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
- ■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
- ■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
- ■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
- ■ＯＡシステムプラザ名古屋本店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
- ■パソコンプラザ　コムライン刈谷店：〒448　愛知県刈谷市新富町4-911　☎0566-21-8073
- ■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
- ■㈱ＳＲＧスタンバイ大阪：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971
- ■ユーバース京都店：〒600　京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
- ■㈱メルバ潮江店：〒780　高知市仲田町6-24　☎0888-33-6001

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6周ビ

※今パソコンを買うと、メーカー保証に加えて東京海上火災保険の総合保険がついてきます。

パソコン&周辺機器（送料1個口につき1,000円 内税表示）

機種	内容	定価	セット特価
PC-9801RA21	PC-9801RA21 / PC-KD854N	定価¥498000 / 定価¥84800	セット特価¥398000
PC-9801RS21	PC-9801RS21 / PC-KD854N	定価¥398000 / 定価¥84800	セット特価¥329000
PC-9801ES2	PC-9801ES2 / PC-KD854N	定価¥448000 / 定価¥84800	セット特価¥368000
PC-386noteA	PC-386noteA	定価¥268000	セット特価¥216000
PC-286VG	PC-286VG / PC-KD854N	定価¥268000 / 定価¥84800	セット特価¥219800
PC-98DO+	PC-98DO+ / PC-KD854N	定価¥278000 / 定価¥84800	セット特価¥244000
PC-9801DX2	PC-9801DX2 / PC-KD854N	定価¥318000 / 定価¥84800	セット特価¥262000
PC-9801DX/U2	PC-9801DX/U2 / PC-KD854N	定価¥318000 / 定価¥84800	セット特価¥268000
PC-286C	PC-286C / PC-KD854N	定価¥168000 / 定価¥84800	セット特価¥178000
PC-286LP	PC-286LP	定価¥298000	特価¥236000
PC-98HA	PC-98HA	定価¥198000	特価¥148000
PC-9801NV	PC-9801NV	定価¥248000	特価¥188000

パソコン&ディスプレー

品名		価格
PC-9801NS	特価	¥213000
PC-9801NS-20	特価	¥316000
PC-9801N	特価	¥138000
PC-9801DX5	特価	¥338000
PC-9801DX/U5	特価	¥338000
PC-286BOOK	特価	¥188000
PC-286BOOK-H20	特価	¥288000
PC-386VR	特価	¥232000
PC-386M	特価	¥239800
PC-8801MC2	特価	¥128000
PC-8801MC1	特価	¥119000
PC-8801FE2	特価	¥86000
PC-386G	特価	¥548000
PC-386G-F1	特価	¥528000
PC-386S	特価	¥368000
PC-386S-F1	特価	¥349800
文豪5RX	特価	¥123000
CU-14KD	特価	¥56800
CU-14HD	特価	¥69800
XC-1498CII	特価	¥53800

ディスプレイ&プリンター

品名		価格
PC-KD881	特価	¥82800
PC-KD882	特価	¥63000
PC-KD854N	特価	¥46000
PC-KD853N	特価	¥56800
PC-TV354	特価	¥69800
PC-TV454	特価	¥78000
PC-TV455	特価	¥89000
PC-PR350	特価	¥124000
PC-PR201/65A	特価	¥158000
PC-PR201/60A	特価	¥115000
PC-PR201/45	特価	¥69800
PC-PR150VL	特価	¥62300
PC-PR150T	特価	¥48000
HG-4000PC	特価	¥153000
XP-2000PC	特価	¥153000
VP-2600PC	特価	¥112000
VP-960PC	特価	¥91800
AP-900PC	特価	¥69800
AP-600PC	特価	¥51300
BJ-10V	特価	¥59800

周辺機器

品名		価格
PC-8801-31	特価	¥29600
PC-8801-30	特価	¥26300
PC-88VA-12	特価	¥32600
PC-8801-23	特価	¥32600
PC-8801-24	特価	¥32600
PC-8801-17	特価	¥39800
PC-88VA-11K	特価	¥32600
PC-9801N-03	特価	¥119000
MS-DOS Ver3.3B	特価	¥15800
MS-DOS Ver3.3C	特価	¥8820
PC-9872R	特価	¥8800
サウンドミュージシャン	特価	¥17800
リトルミュージシャン	特価	¥9500
SOS1(サウンドオーケストラ・ユーティリティ)	特価	¥3000
SX-68M	特価	¥17300
8"インターフェースボード	特価	¥17800
CRC-MH4B(40MB.38ms)	特価	¥62800
CRC-IHR4(40MB.23ms 内蔵型)	特価	¥66800
GD-35M1(3.5インチ2HD 1FDD)	特価	¥24000
GD-50M1(5インチ2HD 1FDD)	特価	¥27500

周辺機器

品名		価格
HS-7RII	特価	¥29800
HS-10RII	特価	¥36800
HS-40CL	特価	¥51800
MD-24FS4	特価	¥32800
MD-24FS5	特価	¥36800
PV-M12	特価	¥16800
PV-M24	特価	¥31800
PV-M24VM5	特価	¥34800
PIO-PC34FX-2MA	特価	¥30600
PIO-PC34FX-4MA	特価	¥51300
PIO-PC34FX-8MA	特価	¥93800
PIO-PC34F-6MA	特価	¥72600
PIO-PC34F-12MA	特価	¥134000
EMJ-1000mkII	特価	¥21300
EMJ-2000mkII	特価	¥34800
EMJ-4000mkII	特価	¥60800
EMA-2000	特価	¥74500
EMA-4000	特価	¥118000
記帳面(振替伝票付・中古品)	特価	¥28000
VC-N35(録音再生ビデオ・中古)	特価	¥28000

SUPPLY&周辺機器（送料1個口につき1,000円/小物は、いくつかまとめて1個口になります。内税表示）

No.	品名	内容	価格
1	グロリア GD-35AS	3.5インチ1FDD コントロールボード付 2HD/2DD自動切替	特価¥31800
2	グロリア GD-35AW	3.5インチ2FDD コントロールボード付 2HD/2DD自動切替	特価¥46800
3	グロリア GD-50AS	5インチ1FDD コントロールボード付 2HD/2DD自動切替	特価¥34800
4	グロリア GD-50AW	5インチ2FDD コントロールボード付 2HD/2DD自動切替	特価¥49800
5	グロリア GD-35M2	3.5インチ2HD/2FDD	特価¥39800
6	グロリア GD-50M2	5インチ2HD/2FDD	特価¥43800
7	モニター切替器	本体2台—モニター1台 本体1台—モニター2台 アナログ15P用ケーブル1本付	特価¥10500
8	PC-9801-26K		特価¥20800
9	サウンドボード	PC-9801-26Kコンパチ 限定品!	特価¥11800
10	エス・エヌ・イー リトルオーケストラL		特価¥13800
11	エス・エヌ・イー リトルオーケストラ		特価¥16800
12	エス・エヌ・イー サウンドオーケストラL		特価¥21300
13	エス・エヌ・イー サウンドオーケストラV		特価¥25900
14	モニタースタンド	360度回転式/14・15インチ用	特価¥3600
15	キーボードカバー	オールキー独立タイプ 98シリーズ/88シリーズ 286シリーズ/X68シリーズ	特価¥2500
16	ディスプレーカバー	14インチモニター用	特価¥1000
17	トラックボール		特価¥6800
18	MK-2	PC-8801シリーズ対応	特価¥4300
19	M-31	MSXシリーズ/77AVシリーズ /88(4MHzモード)に対応	特価¥4300
20	M-41	400カウント PC-9801/PC-286対応	特価¥4800
21	マウスパッド		特価¥1300
22	ディスククリーナー	5インチ用と3.5インチ用の2タイプ	特価¥1000
23	ノーブランド	10枚1箱 5"2HD / 5"2D	特価¥680 / 特価¥480
24	ノーブランド	10枚1箱 3.5"2HD / 3.5"2DD	特価¥1380 / 特価¥980
25	フロッピーケース	A 5インチ100枚収納 B 3.5インチ80枚収納	特価¥1500
26	XE-1AP		特価¥12300
27	XE-1PRO		特価¥8450
28	XE-1ST		特価¥4650

パソコンの価格は変動いたしますので、お電話にてご確認下さい。

お問合せ
ご注文は ☎ **03-3785-7855** 受付時間 AM11:00▶PM7:00
定休日:日曜・祭日(FAX:03-3781-7055)

3F **当社の価格は消費税込みで表示してあります。**

只今ゲームソフトを3本以上お買い上げ頂きますと、送料を無料サービスいたします。更に、2本以上上(合計1万円以上)お買い上げ頂きましたお客様には、ディスククリーナーをお付けしております。

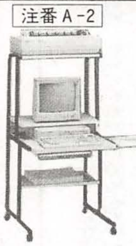
特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円 内税表示)

注番 A-1



特価 ¥10800
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番 A-2



Ⓐ特価 ¥15300
Ⓑ特価 ¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番 A-3



特価 ¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番 A-4



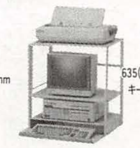
特価 ¥30800
1100(幅)×780(奥)×850～1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付

注番 A-5



530(幅)×400(奥)×598(高)mm
特価 ¥ 9980

注番 A-6



635(幅)×420(奥)×690(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
ハンドレス付
特価 ¥16800

注番 A-7



Ⓐ特価 ¥9800
Ⓑ特価 ¥12800
(Ⓑはヒジカケ付)

注番 A-8



640(幅)×700(奥)×1250(高さ)
特価 ¥12800

新作ゲームSOFT

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス　内税表示)

ア行

ソフト名	割引価格	機種名
アークスII	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトサイドストーリー	¥ 3,420	98/88/MSX2
アクシス	¥ 7,480	X68
アクター98	¥30,600	98
アクティ	¥ 8,330	98
アズ・ユー・ライク1-3	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アソコの幸福	¥10,880	98
アトミックロボキッド	¥ 7,480	X68
アナザージェネシス	¥ 3,420	98
アマランス	¥ 7,480	98
アリスたちの午後1-2	¥ 6,630	98/88/X68
アルバトロス2	¥ 8,330	98
アルバトロス2	¥ 7,480	MSX2
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/AV/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
イエスタディ	¥ 6,630	98/88/X68
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X1/X68/MSX2 D
維新の嵐	¥10,030	MSX2 R
維新の嵐・CD付	¥10,370	98/88/VA/X68/MSX2 D
イメージファイト	¥ 8,250	X68
イミテーションは愛せない	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2
イルミナ	¥ 5,780	98/88/MSX2
インペリアル・フォース	¥ 7,480	98
ヴァリスII	¥ 7,480	98/88/MSX2
ヴァリスII	¥ 8,330	X68
ヴィザードリィV	¥10,880	98
WIZARD98 Ver3	¥17,820	98
ウェディング・ラプソディー	¥ 5,780	98/88
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 3,420	98/88
美しき獲物たち5～6	¥ 3,600	98/88/X1/MSX2
うろつき童子	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
A列車で行こうIII	¥10,880	98
AI囲碁3	¥12,580	98
栄冠は君に	¥ 8,080	98 X68
エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	¥ 4,320	98
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
SAP特別行動警察	¥ 5,780	98/X68
SDスナッチャー	¥ 8,330	MSX2
X指定	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
F-15ストライクイーグルII	¥ 9,180	98
F-1道中記	¥ 5,780	MSX2
MSX-Datepack	¥10,200	MSX2
MSX View	¥ 8,330	MSXturbR
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
エメラルド伝説	¥ 6,630	98/88/X68
黄金の羅針盤	¥ 8,330	98
億万長者II	¥ 8,330	98

カ行

ソフト名	割引価格	機種名
帰ってきた探偵団X	¥ 4,930	98/88/MSX2
帰り道は危険がいっぱい	¥ 6,630	98/X68
陽炎迷宮	¥ 7,480	98/88/MSX2
CAL	¥ 5,780	98/88/MSX2
ガンシップ	¥ 8,330	MSX2
ガンシップ	¥ 9,180	88
ガンシップ	¥10,030	98/X68
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 8,330	98
機甲師団	¥ 8,080	98 X68
キサナ	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
機動戦士ガンダム	¥ 5,780	MSX2
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
ギャラガ'88	¥ 6,970	X68
キャロル	¥ 6,630	98 88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98 X68
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88/MSX2
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
クォース	¥ 4,930	MSX2
クォース	¥ 5,780	98/X68
クラックス	¥ 7,480	98/X68 MSX2
グラナダ	¥ 7,480	X68
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
グランプリサーカス	¥ 8,330	98
クリムゾン3	¥ 7,400	88/MSX2
激突ペナントレース2	¥ 5,360	MSX2
幻獣鬼	¥ 6,630	X68
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2
コラムス	¥ 6,120	MSX2/TOWNS

サ行

ソフト名	割引価格	機種名
ザーク・レジェント・スペシャル	¥ 6,970	98
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2
サイバーブロック	¥ 6,630	88
サイレントメビウス	¥12,580	98
サウスランチ Vol.2	¥ 3,400	MSX2
ザ・スーパーラスベガスII	¥10,880	98/X68
斬・シナリオコレクション1-2	¥ 3,780	98/X68
斬・パワーアップユーティリティ	¥ 4,320	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/MSX2
斬・夜叉円舞曲	¥ 8,330	98 88
ジェミニウイング	¥ 7,480	X68
ジェーン	¥ 6,630	98/88
シードオブドラゴン	¥ 7,480	MSXturb R
G戦略	¥ 6,630	98/88
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
雀皇登竜門	¥ 8,330	98
手天童子	¥ 7,920	98/88
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98/88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥10,880	98/X68
シンセサウルス Ver.2	¥ 6,630	MSX2
水滸伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2 D
水滸伝	¥10,030	MSX2 R
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/AV/MSX2 D
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2 D
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88/MSX2
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スパンオブドリーム	¥10,880	98
スペース・ローグ	¥ 8,330	98
スローフ	¥ 6,630	98/88
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
セーラー服戦士フェリス	¥ 5,780	98/88/MSX2
世界でいちばん君が好き!	¥ 4,930	98/88/X68/MSX2
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン・追加シナリオ1～3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
宇宙翔けるビジネスマン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ソリッド・スネーク・メタルギア2	¥ 6,630	MSX2
ソルフィース	¥ 7,480	X68

タ行

ソフト名	割引価格	機種名
ダークレイスII	¥ 8,330	98
大航海時代	¥ 8,330	98/88/X1 X68 MSX2
大航海時代・CD付	¥10,370	98/88 X68 MSX2
大航海時代	¥10,030	MSX2 R
大戦略IIIパワーアップキット	¥ 4,500	98
大戦略III'90マップコレクション	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 8,330	98
ダイナソア	¥ 7,400	88
ダイナマイト・デューク	¥ 7,480	X68
太平洋の嵐DX	¥12,580	98/VA
堕天使KYOUKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ピンチ	¥ 5,780	88/X1/77
ダンガイオー	¥ 7,480	88
ダンジョン・バスター	¥ 5,780	98/88
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98 X68
D-Again	¥ 7,480	98/X68
D.P.S.SG	¥ 5,780	98/VA/X68/TOWNS
提督の決断	¥12,580	98/88/VA/X1 X68
提督の決断・CD付	¥14,620	98/88 VA/X68
D・P・S	¥ 4,930	98/88/VA/X68
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88/MSX2
デ・ジャ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2 D
デラックスペイントII	¥30,600	98
天と地と	¥ 8,330	88
天下統一	¥ 8,330	98/X68
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後III	¥ 7,480	98/88/MSX2
天使たちの午後・番外III	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
天と地と	¥10,880	98
電脳学園1～3	¥ 7,480	98/88/MSX2
闘神都市	¥ 5,780	98
どきどきカードリーグ	¥ 4,930	98/88/MSX2
ドラゴンアイズ	¥ 5,780	98/88
ドラゴンシティ	¥ 5,780	98/88
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98/88/X68/MXS2
ドラゴンウォーズ	¥ 8,820	98
ドラゴンナイトII	¥ 6,630	98/88/MXS2
トワイライトゾーン4・特別編	¥ 6,630	98/88
トンネルズ&トロールズ	¥ 8,820	98/88/X1/X68

ナ行

ソフト名	割引価格	機種名
ナイアス	¥ 7,400	X68
ナビチューン	¥ 7,480	98 88 MSX2
鳴門巻秘帳	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
ニコル	¥ 6,630	98/X68
信長の野望・武将風雲録	¥ 8,330	98 88 X1
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥10,880	98 88
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/88/X1/X68/AV/MSX2 D
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2 D

ハ行

ソフト名	割引価格	機種名
はっちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/X68
パズニック	¥ 6,630	98/X68
はっちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88/MSX2
バトル	¥10,880	98/VA/X68
バブルボブル	¥ 6,120	X68
ハラキリ	¥ 7,400	88
パラメデス	¥ 4,410	MSX2
バルーサの復讐	¥ 7,480	X68
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98/NOTE
花のももこ組	¥ 7,400	MSX2
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	98 88
晴れのちおおさわぎ	¥ 4,930	98/88/MSX2
パワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
バンドくん	¥15,980	98/TOWNS
BEAST	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
ピーチアップ 7～8	¥ 3,420	MSX2
ピアス	¥ 5,780	98/88/MSX2
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ヒルズファー	¥ 7,480	98
ピンキー1	¥ 7,230	98/88
ピュア2	¥ 5,780	98/88
ぴんきい・ぽんきい 1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ファーストクイーンII	¥ 7,480	98
ファーラの時結界	¥ 7,480	98/88
ファンタジーⅣ	¥ 8,820	98/88
FORMULA c.m.s	¥ 8,730	88
フォクシー	¥ 5,780	98/88
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88/MSX2
BURAI・下巻	¥ 8,330	98
フラッピー2	¥ 7,480	X68
フラッピープラス	¥ 4,930	98
プランマーカー	¥ 5,780	98/X68
ブリッツクリーク	¥ 8,330	98
フリートコマンダーII	¥ 8,330	MSX2
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,480	98
ぷりんぐあっぷ	¥ 8,330	98
プルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
プルトン・レイ シナリオ集1-2	¥ 4,320	98
プルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98/X68
フレイ	¥ 6,630	MSX2
ブロックアウト	¥ 6,630	98
プロ野球ファミリースタジアム	¥ 6,630	TOWNS
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88/MSX2
星の砂物語	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
保存版ロードランナー	¥ 6,630	98
ホッキー	¥ 5,780	MSX2
ホッキー	¥ 6,630	98/88
ホッキー2	¥ 7,480	98/88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス・プロミストランド	¥ 4,320	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
ポピュラス・ノート版	¥ 7,480	98NOTE
煩悩予備校	¥ 6,630	98

マ行

ソフト名	割引価格	機種名
マーキュリー	¥ 7,480	98
麻雀PLUS	¥ 4,930	98
麻雀クリニック増刊号	¥ 6,630	98
麻雀刺客	¥ 8,250	MSX2
毎日がえっち	¥ 6,120	98
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
ミスティ6	¥ 4,500	98/88 X68 MSX2
MIDIサウルス	¥16,830	MSX2
ミラーズ	¥ 8,330	88ROM
無敵刑事・大打撃	¥ 6,630	98/88
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/X1/77/MSX2 D
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メルヘンパラダイス	¥ 5,780	98/88/MSX2
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68

ヤ行

ソフト名	割引価格	機種名
闇の血族 上巻-下巻	¥ 7,480	X68
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98/X68
優子物語	¥ 8,330	98
妖獣クラブ	¥ 5,780	X68
妖魔降臨	¥ 6,630	MSX2
夜の天使たち	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
46億年物語	¥ 8,280	98

ラ行

ソフト名	割引価格	機種名
ライヒスリッター	¥ 7,200	98
楽園の招待状	¥ 5,780	98/88
ラプラスの魔	¥ 7,400	X68
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/TOWNS
ランダーの冒険III	¥ 6,630	MSX2
ランペルール	¥ 8,330	98 88 X1 MSX2
ランペルール・CD付	¥10,370	98/88 MSX2
ランペルール	¥10,030	MSX2 R
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
RYU	¥ 9,860	98/X68
リングマスターII	¥ 6,630	98
リングマスターII	¥ 7,480	X68
ルージュ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ルーンワース・黒衣の貴公子	¥ 7,480	98/88/X68/MSX2
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
レインフォーサー	¥ 7,480	X68/TOWNS
レジオナル・パワー	¥ 8,330	98
レッドストームライジング	¥ 9,180	98
レビュー	¥ 6,630	88
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98/88/VA/X1/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2

ワ行

ソフト名	割引価格	機種名
YOKO	¥ 6,630	98/88
私をゴルフに連れてって	¥ 6,630	98
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	88
ワールドスタジアム	¥ 7,480	X68

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F

銀行口座 太陽神戸三井銀行　旗の台支店　普通口座:3304231
銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)
現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
注　　意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。
初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。
総合保険 3万円以上のパソコン・ディスプレイ・プリンターには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

書留申込書BM3月号

フリガナ
住所(〒　　　)

(TEL)

名前	年　月　日生　才
使用機種	5"・3.5"/2D・2DD・2HD/ROM

商品名
① ③
② ④

お支払いは便利な商品到着時の代金引替システムで!!

X68000スペシャルプライス

X68000 Super



新製品

CZ604C-TN(¥348,000)
CZ606D-TN(¥79,800)

大特価セット価格¥309,000

新製品X68000Superをお買い上げいただいた方に限り、「リウィード」を1本500円にてサービス中です!!

EXPERT II 在庫わずか

CZ603C-BK(¥338,000)
CZ605D-BK(¥115,000)

セット価格¥298,000

PRO II

CZ653C-BK(¥285,000)
CZ606D-BK(¥79,800)

セット価格¥238,000

君のパソコンライフをシステムUP!

パソコンラック大特価

■三段タイプ ¥ 9,800
■四段タイプ ¥12,800

PANASONIC FS-A1ST

★16ビット、PCM付

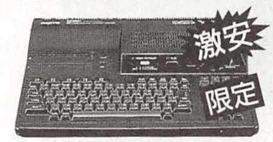
大好評



■¥87,800
大特価¥65,800

FS-A1STをお買い上げの方に限り、「死体置場で夕食を」あるいは「プログラムライブラリーNo.1・2・3・5」を1本300円にてサービス中です!!

SANYO PHC-70FD



激安 限定

■¥64,800
Dyna特価¥39,800

SONY HBD-F1

★MSX用3.5″
フロッピーディスクドライブ

■¥35,800
Dyna特価¥29,800

PANASONIC FS-PC1

★48ドット熱転写
カラープリンター



□¥59,800
Dyna特価¥46,800

SANYO PHC-70FD2 + CMT-A14F1

〈MSX2+&MSX用CRT〉

定価合計¥149,600

Dyna特価¥89,800

☎052-261-7830
東京☎03-5261-0076 〔ハード部〕

Call me!!

商品名	割引価格
銀河	5.100
コラムス	5.400
麻雀刺客	7.300
メタルギア2	5.850
電脳学園1、2、3	各6.600
X'na	5.100
ランス	5.100
Foxy	5.100
DeJa	5.100
うろつき童子	5.100
殺しのドレス2	5.100
晴れのち大騒ぎ	5.100
ドラゴンナイト	5.100
世界で一番君が好き	4.350
ペロンチョ身体検査	5.100
きゃんきゃんバニースペリオール	5.100

PC-88シリーズ

商品名	割引価格
天と地と	7.350
KLAX	5.850
手天童子	6.600
天使達の午後III番外編	6.600
銀河英雄伝説II	7.350
信長の野望 武将風雲録	7.350
斬～夜叉円舞曲	7.350
ランペルール	7.350
大航海時代	7.350
三国志2	11.100
維新の嵐	7.350
ジンギスカン	7.350
提督の決断	11.100
バトル(VA)	9.600
キャンペーン版大戦略2	6.600
マスターオブモンスターズ	6.600
シュヴァルツシルト1、2	各7.350
銀河英雄伝説+SET	8.700
デュエル(+)	6.750
ティルナノーグ	6.600
ウイザードリー1～3	各7.350
ウイザードリー4、5	各9.600
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティー	2.850
ソーサリアンシナリオ1～3	各2.850
Ys3	6.550
ダイナソア	6.550
ドラゴンスレーヤー6	6.550
クリムゾン3	6.600
夢幻の心臓3	6.600
ブライ上巻	6.600
ルーンワース	6.600
エメラルドドラゴン	6.600
サーク	6.600
サークII	6.600
ミスティー1～7	各3.750
琥珀色の遺言	7.350
上海2	5.100
電脳学園1～3	各6.600
ピュアII	5.100
ランスII	5.100
X'na	5.100
イルミナ/	5.100
ピュア	5.100
ランス	5.100
DeJa	5.100
Foxy	5.100
うろつき童子	5.100
ドラゴンナイト	5.100
セーラー服戦士フェリス	5.100
ウエディングラプソディー	5.100
きゃんきゃんバニースペリオール	5.100

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
Sim City	6.600
大航海時代	8.850
戦国群雄伝	8.850
三国志II	12.600
提督の決断	12.600
維新の嵐	8.850
スーパー大戦略	6.600
アフターバーナー	7.350
ポピュラス	9.600
イメージファイト	7.350
ターボアウトラン	7.350
スペースローグ	7.350
ファミスタ'90	5.850
バブルボブル	7.350
ダンジョンマスター	6.600
ウルティマトリロジー	9.600
ドラゴンスレイヤー	6.550
Dual Target	6.600
Zero	6.600
D-AGAIN	6.600
AYA	6.600
倉庫番パーフェクト	5.100
麻雀悟空	6.600
テトリス	5.100
石道	5.100
ニュージーランドストーリー	7.350
D.P.S	4.350
D.P.S. SG	5.100
遥かなるオーガスタ	9.600
エイトレイクスゴルフクラブ	3.600
ルージュ	5.100
ドラッケン	6.600
ルパン三世	7.350
囲碁II	11.100
麻雀武蔵	7.350
四柱推命「四季」	18.750
ラストサバイバー	7.350
ソフトでハードな物語1	7.350
ソフトでハードな物語2	7.350
38万キロの虚空	7.350

X1 Turboシリーズ

商品名	割引価格
ランペルール	7.350
三国志II	11.100
大航海時代	7.350
戦国群雄伝	7.350
水滸伝	7.350
ジンギスカン	7.350
倉庫番パーフェクト(X1可)	5.100
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティー	2.850
ソーサリアンシナリオ1～3	各2.850
Misty 1～7	各3.750
スライミャー(X1可)	5.100
Tetris	5.100

バックアップツール

商品名	割引価格
ウイザード98V.3DOS版	18.400
ウイザード88	11.300
ファイルマスター98V.2	16.500
ファイルマスター88	11.300
ファイルマスターMSX2	9.200
RATS&STAR+98	14.000
ファイルマスターX68	11.300
ファイルマスターJ3100	12.300
アインシュタイン	68.000
ニュータイプ88	15.500
フォーミュラ68K	18.400
天下無敵 MSX2	2.000
バックアッププロ X68K	2.000
SHADOW 88	2.000
影武写 98	2.000
TWINCOPY(98、88、X68.MSX2)	各2.000

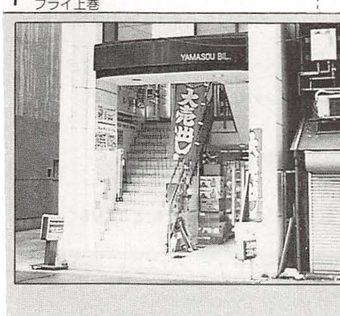
サプライ

商品名	割引価格
ノーブランド5″2HD	550
ノーブランド3.5″2HD	1.200
KONIKA3.5″2DD	1.500
ブラックマスク(88、MSX2用)	4.100
マウス+カウントチェンジャーSET(98用)	4.100

特価コーナー!! 格安ソフト!!

商品名	割引価格
エルギーザの封印(MSX2)	2.500
信長の野望全国版(MSX2)	2.000
コナミゲームコレクションスポーツ(MSX2)	2.000
信長の野望戦国群雄伝SW(MSX2)	5.000
三国志(MSX2)	3.000
ファミリースタジアム(MSX2)	4.000
コナミの占いセンセーション(MSX2)	3.000
魂闘羅(MSX2)	3.000
水滸伝SW(MSX2)	4.000
単騎ウルフAT(MSX2)	2.000
死体置場で夕食を(MSX2)	500
プログラムライブラリー1(MSX2)	600
プログラムライブラリー2(MSX2)	600
プログラムライブラリー3(MSX2)	600
プログラムライブラリー5(MSX2)	600
プログラムライブラリー上記4本セット	2.000
上海2(X68)	4.000
リウィード(X68)	1.000
まじゃべんちゃーねぎ麻雀(XIT)	600
Y's2(XIT)	1.000
ソーサリアン 追加シナリオ1(XIT)	1.000
水滸伝SW(88VA)	3.000
信長の野望戦国群雄伝(88VA)	4.000
バルバトゥスの魔女(88SR)	3.000
ワードラゴン(88SR)	3.000
ライトニングバッカス(88SR)	3.000
おとめぱーてぃー(88SR)	600
ギャルウォーズ(88SR)	600
めいずくん(88SR)	3.000
死体置場で夕食を(98 5″)	500
お嬢様クラブ(98 5″)	800

掲載商品はすべて27%OFF!!
リスト外商品やTOWNS、XITのソフトもますます充実/
10%～30%OFF(通常25%OFF/)します/
お気軽に在庫確認ください/



ダイナ

〒460 名古屋市中区
大須3-31-28
営業時間AM10:00
～PM8:00(年中無休)
052-261-8080
(ソフト部)

〈キリトリ線〉

注文書
(MBM3月号)

注文商品名

メディア(　　　)

お名前

TEL (　　)

ご住所 〒

お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

ACCEL TOMATO series ICM LAND OMRON メルコ maxell I-O DATA SONY FUJI FILM Caravelle WHITECH

年に一度の決算大処分セール！（2月1日～2月28日まで）

価格は1月25日現在のものです。

新品パソコン3年保証　新品パソコン買取り保証　初期不良交換期間3ケ月

新品 限定20セット

43%OFF

クレジットも御利用になれます。

- ●NEC　PC-9801D×2……￥318,000
- ●コアード　CVC4681…………￥84,800
- ●Sofmap FILTER…………￥19,800
- ●アマヤカン パソコンデスクAD-5…￥39,000
- 標準価格合計　￥461,600

椅子は販売しておりません。

Sofmap特価 ￥235,000

33%OFF NEC PC-9801DX2 標準価格￥318,000 **￥213,000**	NEC PC-9801DA 標準価格￥ ソフマップ特価 ￥お電話にて	25%OFF NEC PC-9801NV 標準価格￥248,000 **￥185,000**
35%OFF EPSON PC-286VG-STD 標準価格￥268,000 **￥175,000**	EPSON PC-386M-STD 標準価格￥328,000 ソフマップ特価 ￥お電話にて	EPSON PC CLUB PC-286C・STD 標準価格￥168,000 ソフマップ特価 ￥お電話にて

本体

メーカー	品名	標準価格	特価
●NEC	PC-9801NS	￥298,000	￥198,000
●NEC	PC-9801DX/U2	￥318,000	￥219,000
●NEC	PC-9801TmodelW2	￥548,000	￥365,000
●NEC	PC-98HA	￥198,000	￥138,000
●NEC	PC-98DO⁺	￥278,000	￥198,000
●EPSON	PC-386VR-STD	￥348,000	￥219,000
●EPSON	PC-286BOOK-STD	￥258,000	￥195,000
●EPSON	PC-ONE(286LP)	￥298,000	￥238,000
●SHARP	X6800各種	￥――	￥お電話にて
●Fujitsu	FM-TOWNS各種	￥――	￥お電話にて
●TOSHIBA	J-3100シリーズ	￥――	￥お電話にて

モニター

メーカー	品名	標準価格	特価
●NEC	PC-KD882	￥89,800	￥59,800
●NEC	PC-KD881	￥118,000	￥79,800
●NEC	PC-TV354	￥102,600	￥69,800
●NEC	PC-TV454	￥128,300	￥75,500
●NEC	PC-TV455	￥147,000	￥86,000
●NEC	N-5913U	￥120,000	￥79,800
●MITSUBISHI	XC-1498CII	￥107,000	￥51,000
●SHARP	CU-14KD	￥89,800	￥56,000
●EPSON	CR-4000	￥94,800	￥54,000
●SANYO	CMT-A14H2	￥84,800	￥45,000
●コアード	CVC4681	￥84,800	￥39,800

プリンター

メーカー	品名	標準価格	特価
●NEC	PC-PR201 80A	￥275,000	￥195,000
●NEC	PC-PR201 65A	￥215,000	￥143,000
●NEC	PC-PR201 45	￥95,000	￥69,800
●NEC	PC-PR150VH	￥99,800	￥69,800
●NEC	PC-PR150VL	￥84,800	￥58,000
●EPSON	XP-2000PC	￥198,000	￥146,000
●EPSON	VP-960PC	￥118,000	￥86,000
●EPSON	AP-900PC	￥94,800	￥69,800
●STAR	JR-200CL	￥134,800	￥82,800
●STAR	JP-100	￥79,800	￥53,800
●Canon	BV-10V	￥74,800	￥59,800

ワープロ

メーカー	品名	標準価格	特価
●NEC	文豪ミニ7RX	￥198,000	￥123,000
●NEC	文豪ミニ5RX	￥188,000	￥116,000
●Fujitsu	オアシス30AXII	￥228,000	￥155,000
●Fujitsu	オアシス30AD-EX	￥168,000	￥123,000
●Fujitsu	オアシス30LS	￥158,000	￥113,000
●TOSHIBA	ルポJW95HP	￥248,000	￥158,000
●TOSHIBA	ルポJW95GP	￥198,000	￥143,000
●Canon	キャノワードα60	￥198,000	￥135,000
●Canon	キャノワードα260	￥168,000	￥115,000
●CASIO	HW-9800AI	￥198,000	￥135,000
●SHARP	WV-700	￥218,000	￥153,000

ハードディスク

メーカー	品名	標準価格	特価
●アイシーエム	Cフラット	￥108,000	￥85,000
●アイシーエム	RC-40	￥98,000	￥76,000
●アイシーエム	RC-80	￥138,000	￥109,000
●アイシーエム	HC-40	￥108,000	￥83,000
●アイシーエム	HC-80	￥148,000	￥113,000
●日本テクサ	TRUST-EX80S	￥168,000	￥109,800
●日本テクサ	TRUST80S	￥218,000	￥118,000
●日本テクサ	NK-NS20	￥118,000	￥85,000
●コンピュータリサーチ	CRC-IHR4	￥88,000	￥67,000
●テクノジャパン	PD-50RS	￥118,000	￥85,000
●緑電子	Note Base40	￥148,000	￥お電話にて

ビジネスソフト

品名	標準価格	特価
●一太郎 Ver.4.3	￥58,000	￥38,500
●一太郎DASH	￥39,000	￥26,800
●P1 EXE PLUS	￥58,000	￥36,000
●P1 SPIRITS	￥28,000	￥19,800
●新松	￥58,000	￥36,500
●ロータス1.2.3 R2.2J	￥98,000	￥59,800
●アシストシリーズ	￥9,700	￥6,200
●マルチプラン Ver.4.1	￥68,000	￥45,800
●Let's アイリス Ver.3.1	￥42,000	￥29,800
●The CARD3	￥48,000	￥34,800
●忍者PRO3	￥42,000	￥26,800
●Microsoft EXCEL	￥98,000	￥59,800
●まいとーく Ver.1.2	￥28,000	￥19,800
●ES-TERM2⁺	￥24,000	￥16,800
●花子 Ver.2	￥58,000	￥39,800
●CANDY4	￥58,000	￥36,000
●Word Perfect5.0	￥98,000	￥65,800
●M.S Cコンパイラ6.0	￥98,000	￥65,800
●M.S Works	￥40,000	￥25,200
●ミュージ郎	￥158,000	￥126,400
●ミュージ郎 Jr.	￥98,000	￥78,000
●Quick C Ver2.0	￥20,000	￥12,800
●TOPシリーズ	￥	￥お電話にて
●PCAシリーズ	￥	￥お電話にて

RAMボード

メーカー	品名	標準価格	特価
●メルコ	EMJ-2000L	￥34,800	￥27,000
●メルコ	EMJ-4000L	￥59,800	￥46,000
●メルコ	MRA-10ML	￥135,000	￥104,000
●メルコ	MRA-4000L	￥59,800	￥46,000
●メルコ	RCJ-2000	￥46,000	￥36,000
●メルコ	RCS-2000	￥39,800	￥31,800
●IOデータ機器	PIO RA134-2MA	￥38,000	￥28,000
●IOデータ機器	PIO PC34FX-2MA	￥45,000	￥27,800
●IOデータ機器	PIO 31SS-2MA	￥46,000	￥35,800

ドライブ・周辺機器

種類	品名	標準価格	特価
●ドライブ	アクセルFDC-378	￥59,800	￥47,000
●ドライブ	CRC CRC-FD3.5W	￥59,800	￥45,800
●モデム	オムロンMD-24FS5	￥49,800	￥30,500
●モデム	オムロンMD-24FN5	￥44,800	￥31,500
●モデム	アイワ PV-M24	￥39,800	￥28,800
●サウンドボード	NEC PC-9801-26K	￥25,000	￥19,800
●マウス	NEC PC-9872R	￥10,000	￥8,000
●マウス	東京ニーズ TN-98B	￥5,800	￥2,980
●イメージスキャナ	EPSON GT-6000	￥178,000	￥139,000

●掲載価格は、消費税が含まれておりません。●御注文の前に必ず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

通信販売をご利用の方は
0120-110-833　大阪06-633-7224
FAX.03-3253-4290
札幌011-865-7030　横浜045-311-3441　広島082-222-0604
仙台022-268-3405　金沢0762-21-7045　福岡092-752-0044
新潟0252-22-6139　名古屋052-332-2117　高松0878-34-8833

店頭に直接来られる方は　東京03-3258-3156　大阪06-647-0562

24時間テレフォンサービス　03-3258-7910

フリーダイヤル商品発送のお問合わせ　0120-08-0113

フリーダイヤル故障・修理のお問合わせ　0120-11-0292

振込先　東京秋葉原店
三和銀行秋葉原支店(普)1012131
口座名義 ㈱ソフマップ

電話受付時間／年中無休　●平　日 AM11:00～PM8:00　●日・祭日 AM10:00～PM7:00

株式会社ソフマップ

〒101　東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル1F
〒556　大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号 ソフマップビル

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。又、商品在庫は毎日変動しますので品切れの際は御予約承ります。

Sofmap For Computer Communication Age

NEC・FUJITSU・SHARP・EPSON・SANYO・TOEI・TOSHIBA・MITSUBISHI・Star・Canon・ACCEL

Sofmap 夏のボーナス一括払い受け付け中!!

For Computer Communication Age

株式会社ソフマップ　永久買取り保証　月々￥1,000からのお支払いOK!

御予算15万～25万円までのおすすめセット

NEC PC-98HA　月々￥3,500から

CPUV50、液晶ディスプレイ、キーボード一体型、1.25MB、ラムドライブ内蔵

クレジット注文 No.B81

PC-98HA〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-98HA-01〈ドッキングステーション〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥276,000　Sofmap特価¥198,700

月々	ボーナス
¥3,500×84回	ボーナス　なし
¥4,300×60回	ボーナス　なし
¥6,500×36回	ボーナス　なし
¥9,400×24回	ボーナス　なし
¥14,300×12回	ボーナス ¥20,000×2回

NEC PC-98HA　月々￥3,600から

クレジット注文 No.B80

PC-98HA〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-PR150T〈10″カラー熱転写プリンタ〉……¥Sofmap特価
PC―98HA-18〈プリンタケーブル〉……¥Sofmap特価
標準価格¥267,800　Sofmap特価¥206,100

月々	ボーナス
¥3,600×84回	ボーナス　なし
¥4,500×60回	ボーナス　なし
¥5,300×48回	ボーナス　なし
¥6,800×36回	ボーナス　なし
¥9,700×24回	ボーナス　なし

NEC PC-8801MC model2　月々￥2,200から

1Mバイトタイプ、5インチFDD2台内蔵、FM音源6音、リズム6音、デジタルサンプリング機能、CD-ROM標準搭載

クレジット注文 No.B8

PC-8801MC model 2〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、14″カラーディスプレイ〉 ¥Sofmap特価
ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉 ¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2D×10枚〉……¥Sofmap特価
標準価格¥324,400　Sofmap特価¥179,600

月々	ボーナス
¥2,200×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥3,200×84回	ボーナス　なし
¥3,900×60回	ボーナス　なし
¥5,900×36回	ボーナス　なし
¥8,500×24回	ボーナス　なし

NEC PC-8801FE2　月々￥2,700から

320Kバイト、5インチFDD内蔵

クレジット注文 No.B59

PC-8801FE2〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉 ¥Sofmap特価
ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉 ¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2D×10枚〉……¥Sofmap特価
標準価格¥244,400　Sofmap特価¥154,600

月々	ボーナス
¥2,700×84回	ボーナス　なし
¥3,400×60回	ボーナス　なし
¥5,100×36回	ボーナス　なし
¥7,300×24回	ボーナス　なし
¥13,700×12回	ボーナス　なし

EPSON PC-ONE　月々￥2,500から

PC初のプリンター一体型、CP80286、クロック10MHz、ノーウェイト、ユーザーズメモリ、640Kバイト

クレジット注文 No.B70

PC-286LP・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉・¥Sofmap特価
標準価格¥326,000　Sofmap特価¥237,500

月々	ボーナス
¥2,500×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥5,200×60回	ボーナス　なし
¥7,800×36回	ボーナス　なし
¥11,200×24回	ボーナス　なし
¥16,000×12回	ボーナス ¥30,000×2回

EPSON PC・CLUB　月々￥3,400から

CPU80286、10KMz、ノーウェイト、スピーカー内蔵、サウンド機能、拡張スロット(4スロット)装備

クレジット注文 No.B68

PC-286C・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉 ¥Sofmap特価
PCCRS〈スタンド〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉・¥Sofmap特価
標準価格¥300,800　Sofmap特価¥192,000

月々	ボーナス
¥3,400×84回	ボーナス　なし
¥4,200×60回	ボーナス　なし
¥6,300×36回	ボーナス　なし
¥9,000×24回	ボーナス　なし
¥17,000×12回	ボーナス　なし

EPSON PC-286VG　月々￥2,200から

CPU80286、16MHz、NO WAIT 80MB、HDD内蔵可能

クレジット注文 No.B7

PC-286VG・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
CR-4000〈ドットピッチ0.31、14″カラーノングレア〉 ¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉……¥Sofmap特価
標準価格¥386,800　Sofmap特価¥224,000

月々	ボーナス
¥2,200×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥4,300×72回	ボーナス　なし
¥5,800×48回	ボーナス　なし
¥7,500×36回	ボーナス　なし
¥10.800×24回	ボーナス　なし

Apple Computer Macintosh Classic　月々￥1,700から

クレジット注文 No.B39

Macintosh Classic 2MB-HD40〈本体〉 ¥Sofmap特価
EG-Word Classic……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥355,800　Sofmap特価¥240,500

月々	ボーナス
¥1,700×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥3,600×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥6,200×48回	ボーナス　なし
¥9,600×24回	ボーナス ¥10,000×4回
¥11,300×24回	ボーナス　なし

御予算25万～30万円までのおすすめセット

NEC PC-9801DX2　月々￥2,000から

CPU80286搭載、ユーザーズメモリ640Kバイト標準装備、FM音源3和音、SSG音源3和音のサウンド機能を標準装備

クレジット注文 No.B1

PC-9801DX2〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉 ¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉……¥Sofmap特価
標準価格¥431,800　Sofmap特価¥275,800

月々	ボーナス
¥2,000×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥5,500×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥7,200×48回	ボーナス　なし
¥9,200×36回	ボーナス　なし
¥13.200×24回	ボーナス　なし

NEC PC-9801DX2　月々￥2,400から

クレジット注文 No.B76

PC-9801DX2〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-TV454〈ドットピッチ0.35、15″カラーCRTテレビ〉 ¥Sofmap特価
PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉……¥Sofmap特価
標準価格¥470,300　Sofmap特価¥299,780

月々	ボーナス
¥2,400×60回	ボーナス ¥25,000×10回
¥5,800×36回	ボーナス ¥25,000×6回
¥7,800×48回	ボーナス　なし
¥11,100×24回	ボーナス ¥20,000×4回
¥14,400×24回	ボーナス　なし

NEC PC-9801DX/U2　月々￥2,000から

クレジット注文 No.B93

PC-9801DX/U2〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15″カラーディスプレイ〉 ¥Sofmap特価
PC-9872R〈純正マウス〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥445,800　Sofmap特価¥285,280

月々	ボーナス
¥2,000×60回	ボーナス ¥25,000×10回
¥5,700×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥7,400×48回	ボーナス　なし
¥9,500×36回	ボーナス　なし
¥13,700×24回	ボーナス　なし

NEC PC-98DO+　月々￥3,400から

CPUV30、ユーザーズメモリ640K、98 99両モード対応

クレジット注文 No.B42

PC-98DO+〈本体〉……¥Sofmap特価
PC-KD862S〈14″カラーディスプレイ〉……¥Sofmap特価
ゲームソフト2本〈定価¥9,800以下のお好きなソフト〉 ¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2D×10枚〉……¥Sofmap特価
標準価格¥580,800　Sofmap特価¥288,000

月々	ボーナス
¥3,400×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥5,000×84回	ボーナス　なし
¥6,300×60回	ボーナス　なし
¥7,400×48回	ボーナス　なし
¥9.400×36回	ボーナス　なし

EPSON PC-ONE　月々￥2,000から

クレジット注文 No.B69

PC-286LP・STD〈本体〉……¥Sofmap特価
PCLPCSF〈カットシートフィーダ〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥351,000　Sofmap特価特価¥257,500

月々	ボーナス
¥2,000×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥5,000×72回	ボーナス　なし
¥6,600×48回	ボーナス　なし
¥8,800×24回	ボーナス ¥20,000×4回
¥12.100×24回	ボーナス　なし

EPSON PC-386 NOTE A　月々￥1,500から

32ビットCPU、386SX™、16MHz、ノーウェイト、サイドライト付モノクロ8階調FTN型液晶ディスプレィ

クレジット注文 No.B19

PC-386NOTE A〈本体〉……¥Sofmap特価
ハードディスクパック……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥426,000　Sofmap特価¥324,500

月々	ボーナス
¥1,500×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥2,900×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥5,400×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥8,400×48回	ボーナス　なし
¥10,600×36回	ボーナス　なし

SHARP X68000 PRO II　月々￥2,600から

CPU68000、クロック10MHz、メインメモリ1M

クレジット注文 No.B51

CZ-653C〈本体〉……¥Sofmap特価
CZ-605D〈ドットピッチ0.39、15″カラーディスプレイ〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉……¥Sofmap特価
標準価格¥474,000　Sofmap特価¥290,000

月々	ボーナス
¥2,600×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥3,800×60回	ボーナス ¥15,000×10回
¥5,800×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥9,500×36回	ボーナス　なし
¥12,000×24回	ボーナス ¥10,000×4回

FUJITSU FM TOWNS 20F　月々￥1,500から

3.5インチFDD2基、メインメモリ2M

クレジット注文 No.B40

FM-TOWNS-20F〈本体〉……¥Sofmap特価
FMT-DP533〈14″カラー、0.39ドットピッチ〉……¥Sofmap特価
FMT-KB105/205〈テンキーボード〉……¥Sofmap特価
B276A010〈システムソフト〉……¥Sofmap特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉 ¥Sofmap特価
標準価格¥475,800　Sofmap特価¥お電話にて

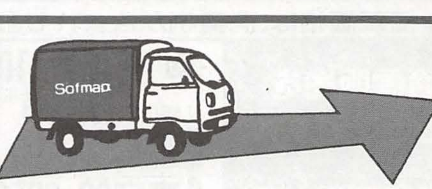
月々	ボーナス
¥1,500×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥4,700×72回	ボーナス ¥10,000×12回
¥7,100×60回	ボーナス　なし
¥10,700×36回	ボーナス　なし
¥15.400×24回	ボーナス　なし



プランに合わせて自由自在!

お客様が10人いらっしゃれば、10通りのパソコンの選び方があっていいのではないか…。価格、機種の特徴、用途etc.様々なファクターから最も御自身に合ったパソコンをお選びいただくことが、快適なパソコンライフの早道ではないかとソフマップは考えます。

ソフマップクレジットはベーシックな組合せにしてありますので、他に必要なものがあれば自由に追加する事が出来ます。又、お支払い回数や組合せの変更も自由自在ですので、プランに合わせてお選び頂けます。ソフマップはパソコンを通じて、お客様の末永きパートナーになりたいと願っています。



全国出張サービス

富士通FM-TOWNSをお買い上げのお客様に限り万一故障が生じた場合には、サービスマンが全国どこへでもお伺い致します。

NEC・FUJITSU・SHARP・EPSON・SANYO・TOEI・TOSHIBA・MITSUBISHI・Star・Canon・ACCEL

Sofmap 月々のお支払いは¥1,000からOK！回数も1回〜84回まで自由

For Computer Communication Age

株式会社ソフマップ　ボーナスのみ1・2・4・6・8・10回払いもOK！　カレッジクレジット

御予算40万円以上のおすすめセット

NEC PC-9801DX2　月々¥3,000から

クレジット注文 No.B95

- PC-9801DX/U2〈本体〉…¥Sofmap特価
- PC-KD881〈ドットピッチ0.28、15"カラーディスプレイ〉¥Sofmap特価
- PC-PR201/45〈15インチドットインパクトプリンタ〉¥Sofmap特価
- ICMCフラット〈40MB、HDD〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥676,000　Sofmap特価¥482,300

月々	ボーナス
¥3,000×84回	ボーナス ¥32,000×14回
¥5,500×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥9,300×72回	ボーナス なし
¥12,500×48回	ボーナス なし
¥15,900×36回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX2　月々¥4,300から

クレジット注文 No.B31

- PC-9801RA21〈本体〉…¥Sofmap特価
- XC-1498CII〈14"カラーディスプレイ、チルトスタンド付〉…¥Sofmap特価
- PC-PR150VH〈48ドット熱転写漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- PS98-019-HMW〈MS-DOS、3.3C基本セット〉¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥785,000　Sofmap特価¥537,800

月々	ボーナス
¥4,300×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥6,200×72回	ボーナス ¥25,000×12回
¥8,300×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥10,300×72回	ボーナス なし
¥13,900×48回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX/U2　月々¥2,800から

クレジット注文 No.B61

- PC-9801RA21〈本体〉…¥Sofmap特価
- PC-KD881〈ドットピッチ0.28、15"カラーディスプレイ〉¥Sofmap特価
- PC-PR201/80A〈15"24ドットカラー漢字プリンタ〉¥Sofmap特価
- 一太郎ver4.3〈日本語ワードプロセッサ〉…¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥667,000　Sofmap特価¥448,300

月々	ボーナス
¥2,800×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥4,700×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥8,600×72回	ボーナス なし
¥11,600×48回	ボーナス なし
¥18,800×24回	ボーナス ¥15,000×4回

NEC PC-9801DA　月々¥3,800から

クレジット注文 No.B55

- PC-9801DA〈本体〉…¥Sofmap特価
- PC-KD882〈ドットピッチ0.31、15"カラーディスプレイ〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥　Sofmap特価¥408,800

月々	ボーナス
¥3,800×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥5,500×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥7,200×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥8,900×60回	ボーナス なし
¥11,700×36回	ボーナス ¥10,000×6回

NEC PC-9801DA　月々¥5,700から

クレジット注文 No.B54

- PC-9801DA〈本体〉…¥Sofmap特価
- PC-KD881〈ドットピッチ0.28、15"カラーディスプレイ〉¥Sofmap特価
- PC-PR201/80A〈15インチ24ドットカラー漢字プリンタ〉…¥Sofmap特価
- TRUST IN40S〈オンボードタイプ、HDD45M〉¥Sofmap特価
- PC-9872R〈純正マウス〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥　Sofmap特価¥711,800

月々	ボーナス
¥5,700×84回	ボーナス ¥40,000×14回
¥8,700×60回	ボーナス ¥40,000×10回
¥10,400×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥13,300×48回	ボーナス ¥30,000×8回
¥18,300×36回	ボーナス ¥30,000×6回

NEC PC-H98 mode160-002　月々¥3,900から

386CPU（25MHz）搭載、5インチFDD、ハイレゾリューションモード

クレジット注文 No.B90

- PC-H98 model 60-002〈本体〉…¥Sofmap特価
- PC－KD881〈ドットピッチ0.28、15"カラーディスプレイ〉¥Sofmap特価
- PC－PR201/65A〈15インチドットインパクトプリンタ〉¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥1,135,000　Sofmap特価¥847,800

月々	ボーナス
¥3,900×84回	ボーナス ¥65,000×14回
¥6,700×60回	ボーナス ¥70,000×10回
¥9,600×72回	ボーナス ¥40,000×12回
¥13,300×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥16,800×48回	ボーナス ¥30,000×8回

SHARP X68000 SUPER-HD　月々¥3,200から

集積度を高めた"マンハッタンシェイプ"3Mの大容量メモリSX-WiNDOW搭載

クレジット注文 No.B25

- CZ-623C-TN〈本体〉…¥Sofmap特価
- CZ-613D-TN〈15"ドットピッチ0.31〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉…¥Sofmap特価

標準価格¥634,000　Sofmap特価¥469,800

月々	ボーナス
¥3,200×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥4,900×72回	ボーナス ¥25,000×12回
¥6,500×72回	ボーナス ¥15,000×12回
¥8,200×84回	ボーナス なし
¥10,200×60回	ボーナス なし

FUJITSU FM TOWNS 40H　月々¥3,900から

3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2M

クレジット注文 No.B41

- FM-TOWNS-40H〈本体〉…¥Sofmap特価
- FMT-DP534〈14"カラー、0.28ドットピッチ〉…¥Sofmap特価
- FMT-KB105/205〈テンキーボード〉…¥Sofmap特価
- B276A010〈システムソフト〉…¥Sofmap特価
- マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉¥Sofmap特価

標準価格¥614,000　Sofmap特価¥お電話にて

月々	ボーナス
¥3,900×60回	ボーナス ¥35,000×10回
¥5,900×36回	ボーナス ¥50,000×6回
¥9,100×72回	ボーナス なし
¥12,200×48回	ボーナス なし
¥14,800×36回	ボーナス なし

買取り・下取り交換の商品の送り先
〒125 東京都葛飾区亀有4-2-21
日本ロジステック内
(株)ソフマップ買取りセンター
下取りセンター

Version up 下取り差額表

- ●この表に載っていない商品についてはお電話にてお問合わせ下さい。
- ●下取り差額は随時変動します。お電話で確認して下さい。
- ●下取り差額のお支払いは、クレジットを御利用になれます。
- ●下取り、買取りの査定は無料です。
- ●パソコン以外の周辺機器、ソフト、書等の買取りも行っています。
- ●都内、近郊の方は、出張買取り致します。（有料）

あなたが今、欲しい機種（新品）　1月25日現在

あなたが今、お持ちの機種

下取り機種	PC-9801 RA21 の場合 交換差額	PC-9801 DX2 の場合 交換差額	PC-9801 NV の場合 交換差額	PC-CLUB の場合 交換差額	PC-286VG STD の場合 交換差額	PC-386M STD の場合 交換差額	CZ-623C の場合 交換差額	FM-TOWNS 20F の場合 交換差額	J-3100GS 001 の場合 交換差額
PC-9801VX21	¥198,000	¥84,000	¥54,000	¥10,000	¥34,000	¥90,000	¥234,000	¥104,000	¥10,000
PC-9801VM21	¥223,000	¥109,000	¥79,000	¥15,000	¥59,000	¥115,000	¥259,000	¥129,000	¥35,000
PC-9801CV21	¥188,000	¥74,000	¥44,000	¥20,000	¥24,000	¥80,000	¥224,000	¥94,000	¥0
PC-9801UV21	¥245,000	¥131,000	¥101,000	¥37,000	¥81,000	¥137,000	¥281,000	¥151,000	¥57,000
PC-9801LV21	¥258,000	¥144,000	¥114,000	¥50,000	¥94,000	¥150,000	¥294,000	¥164,000	¥70,000
PC-286VE-STD	¥240,000	¥126,000	¥96,000	¥32,000	¥76,000	¥132,000	¥276,000	¥146,000	¥52,000
PC-286LS・STD・N	¥250,000	¥136,000	¥106,000	¥42,000	¥86,000	¥142,000	¥286,000	¥156,000	¥62,000
PC-88VA	¥293,000	¥179,000	¥149,000	¥85,000	¥129,000	¥185,000	¥329,000	¥199,000	¥105,000
PC-8801MA2	¥303,000	¥189,000	¥159,000	¥95,000	¥139,000	¥195,000	¥339,000	¥209,000	¥115,000
CZ-652C	¥203,000	¥89,000	¥59,000	¥5,000	¥39,000	¥95,000	¥239,000	¥109,000	¥15,000
CZ-600C	¥230,000	¥116,000	¥86,000	¥22,000	¥66,000	¥122,000	¥266,000	¥136,000	¥42,000
J-3100SS-001	¥283,000	¥169,000	¥139,000	¥75,000	¥119,000	¥175,000	¥319,000	¥189,000	¥95,000
FM-TOWNS-2	¥243,000	¥129,000	¥99,000	¥56,000	¥79,000	¥135,000	¥279,000	¥149,000	¥55,000

出張買取りいたします。（都内・近郊の方）
自宅まで係員が品物を取りにうかがいます。（有料）

即、現金にてお支払い　買取

りのみの方も電話お待ちしています。

お送りになる方、又は
直接東京店に来られる方 0120-110-994
直接大阪店に来られる方 06-641-8801



オリジナルビデオプレゼント中！

●ただ今、30万円以上お買い上げのお客様には、パソコンを100%活用するためのノウハウがぎっしり詰まったビデオソフト3種類（Macintosh入門編、デザイナー編、ビジネス編）のうちお好きなソフトをプレゼント！ソフトのみご希望の方は、実費¥2,900にておわけしております。

中古パソコン・ワープロTV

日本テレビ、TBS、フジテレビ、
テレビ朝日、テレビ東京系列でCM放映中!!
直営15店舗

（このページの掲載商品はすべて中古です）

9ケ月先からのお支払いOK　中古パソコン1年保証



NEC PC-98DO

限定20台

標準価格￥298,000

Sofmap特価 ￥139,000

本体

■NEC

機種	標準価格	価格
PC-9801RA21	￥498,000	￥318,000より
PC-9801RS21	￥398,000	￥255,000より
PC-9801RX21	￥338,000	￥195,000より
PC-9801RA2	￥498,000	￥305,000より
PC-9801RX2	￥398,000	￥182,800より
PC-9801VX21	￥433,000	￥174,000より
PC-9801VX2	￥433,000	￥165,000より
PC-9801VM21	￥390,000	￥149,000より
PC-9801CV21	￥355,000	￥178,000より
PC-9801ES2	￥448,000	￥302,800より
PC-9801EX2	￥348,000	￥209,800より
PC-9801UV11	￥265,000	￥150,000より
PC-9801LV22	￥378,000	￥113,000より
PC-9801VF2	￥348,000	￥59,800より
PC-9801N	￥248,000	￥129,000より
PC-9801DO	￥298,000	￥139,800より
PC-9801DO+	￥278,000	￥185,000より
PC-8801MCmode12	￥199,000	￥88,000より
PC-8801MH	￥208,000	￥52,800より

■EPSON

機種	標準価格	価格
PC-286VG・STD	￥268,000	￥165,000より
PC-286U・STD	￥248,000	￥129,800より
PC-286note F	￥198,000	￥119,800より
PC-286 BOOK・STD	￥258,000	￥179,800より
PC-ONE(PC-286LP・STD)	￥298,000	￥208,000より
PC-386VR・STD	￥348,000	￥198,000より
PC-386M・STD	￥328,000	￥209,800より
PC-386LS・STD	￥538,000	￥279,800より

■SHARP

機種	標準価格	価格
X68000PROIIセット (CZ-653C+CZ-605C)	￥453,000	￥269,000より
X68000ACE-HDセット (CZ-611C+CZ-601D)	￥519,600	￥243,000より
X1turboIIセット (CZ-856C+CZ-850D)	￥287,800	￥52,800より
X1turboZIIセット (CZ-881C+CZ-880D)	￥179,800	￥64,800より

■FUJITSU

機種	標準価格	価格
FM-TOWNS-2Fセット (FM-TOWNS・2F+FMT-DP531)	￥517,000	￥225,000より
FM-TOWNS-2セット (FM-TOWNS・2+FMT-DP531)	￥588,000	￥175,000より
FM-77AV40SX+TV154	￥316,000	￥78,000より

■TOSHIBA

機種	標準価格	価格
J-3100SS-001	￥198,000	￥144,800より
J-3100SS-02E	￥328,000	￥172,800より

■Apple Computer

機種	標準価格	価格
Maciutosh SE 2M/FD	￥498,000	￥99,000より

マッキントッシュの中古品は、在庫の変動が非常に激しい為、売り切れの際は御容赦下さい。

モニター

■NEC

機種	標準価格	価格
PC-KD854N	￥84,800	￥41,800よりよ
PC-KD853	￥118,000	￥49,800より
PC-TV451	￥168,000	￥62,800より

■SHARP

機種	標準価格	価格
CU-14A4	￥89,800	￥39,800より

■MITSUBISHI

機種	標準価格	価格
XC-1498C	￥99,800	￥39,800より

プリンター

■NEC

機種	標準価格	価格
PC-PR201GS	￥135,000	￥82,800より
PC-PR201H2	￥245,000	￥77,000より
NM-4150	￥245,000	￥89,800より
PC-PR101TL3	￥69,800	￥35,800より

■EPSON

機種	標準価格	価格
VP-1350PC	￥96,800	￥59,800より
VP-1000PC	￥152,000	￥52,800より
AP-800PC	￥96,800	￥45,800より

■star

機種	標準価格	価格
AR-2415	￥144,000	￥39,800より
TX-24CL	￥69,800	￥25,800より

ワープロ

■NEC

機種	標準価格	価格
文豪ミニ7RA	￥278,000	￥149,800より
文豪ミニ5HD	￥228,000	￥69,800より

■FUJITSU

機種	標準価格	価格
オアシス30AX	￥228,000	￥99,800より
オアシス30MS	￥168,000	￥65,000より

■TOSHIBA

機種	標準価格	価格
ルポJW95HD	￥228,000	￥99,800より

■Canon

機種	標準価格	価格
キャノワードα50	￥198,000	￥99,800より
キャノワードα350	￥218,000	￥89,800より

ソフマップインフォメーション

Apple専門ショップ Mac Collection

Macは初めてという方も
Mac一筋のマニアの方も
とにかく一度御来店下さい。

あなたの期待を裏切りません

直接御来店下さる方
東京03-5256-2927　大阪06-643-7541

COMPUTER MUSIC PRO SHOP MIDI LAND

ROLAND・YAMAHA・CASIO・KORG等コンピュータミュージックの事なら、すべておまかせ。シーケンサー、サンプリング、ヴォイスエディタ等ハードからソフトまで何でも取りそろえております。SOUND TOOIS実演してます。さわれます。IBM-PCフルサポートOK！

直接御来店下さる方 03-5256-0477

ソフト館〈6号店〉

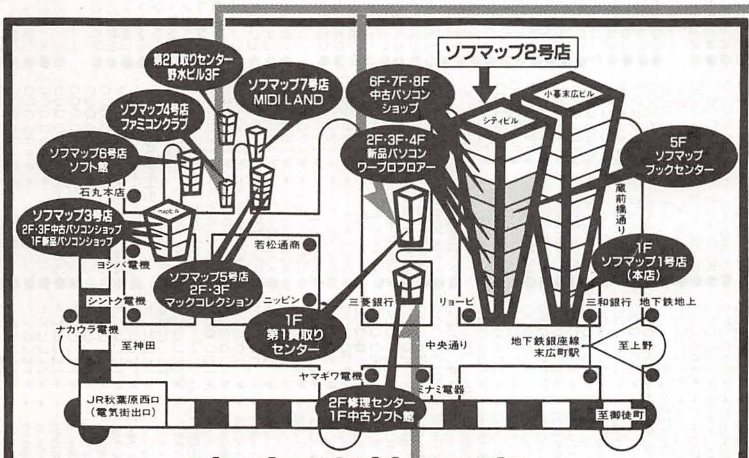
国内外を問わず、ソフトならゲームからビジネス（ミュージック・CAD・グラフィックス等）まで、あらゆるニーズにお答えします。

直接御来店下さる方 03-3253-4047

BOOK CENTER

パソコンに関する書籍なら、なんでも来いの専門ショップ。コンピュータ関係の本なら言語、OSからファミコン必勝本まで各種取りそろえております。是非一度御来店下さい。

直接御来店下さる方 03-3253-4054



東京秋葉原店

総合買取りセンター

パソコン、ワープロ、FAX、ファミコン、書籍等、何でも買取り致します

買取りのお問合わせ
0120-110-994
大阪06-641-8801

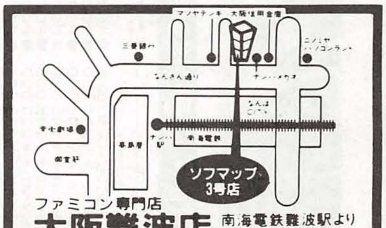
下取りのお問合わせ
0120-110-833
大阪06-641-8801

営業時間	
●平日	AM11:00～PM8:00
●日・祭日	AM10:00～PM7:00

修理センター

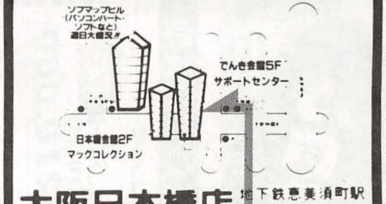
もう安心！ソフマップで買ったものなら、何でも修理致します。

東京03-5256-6841
大阪06-646-4116



ファミコン専門店
大阪難波店

南海電鉄難波駅より徒歩1分



大阪日本橋店

地下鉄恵美須町駅より徒歩1分

●掲載価格は、消費税が含まれておりません。●御注文の前に必ず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

通信販売をご利用の方は

0120-110-833　大阪06-633-7224
FAX.03-3253-4290

札幌011-865-7030	横浜045-311-3441	広島082-222-0604
仙台022-268-3405	金沢0762-21-7045	福岡092-752-0044
新潟0252-22-6139	名古屋052-332-2117	高松0878-34-8833

店頭に直接来られる方は　東京03-3258-3156　大阪06-647-0562

24時間テレフォンサービス　03-3258-7910

フリーダイヤル商品発送のお問合わせ　0120-08-0113

フリーダイヤル故障・修理のお問合わせ　0120-11-0292

振込先

東京秋葉原店
三和銀行秋葉原支店（普）1012131
口座名義 ㈱ソフマップ

電話受付時間／年中無休　●平　日 AM11:00～PM8:00　●日・祭日 AM10:00～PM7:00

株式会社ソフマップ

〒101　東京都千代田区外神田3丁目15番6号 小暮末広ビル1F
〒556　大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号 ソフマップビル

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。又、商品在庫は毎日変動しますので品切れの際は御予約承ります。

ます OK!! ソフト 中古ゲームソフト高額にて買取ります!!

最高定価の50%買取り、掲載されていないソフトもどんどん買取りします!!

グレードUP!! どこよりも高く下取り交換します!!

PC-9801/PC-286

商品名	買取金額
●あの手この手	¥2,500
●アマランス	¥2,500
●アクティー	¥3,000
●維新の嵐	¥3,000
●インペリアルフォース	¥3,000
●ウィザードリィーI～IV	¥3,000

ウィザードリィーV 買取り金額 **¥5,000**

商品名	買取金額
●ウルティマI～IV	¥2,000
●ウルティマV	¥3,000
●栄冠は君に	¥3,000
●エメラルドドラゴン	¥2,500
●AI囲碁3	¥4,500
●A列車で行こうII	¥4,000

A列車で行こうIII 買取り金額 **¥5,500**

F-15ストライクイーグルII 買取り金額 **¥5,500**

商品名	買取金額
●億万長者2	¥2,500
●黄金の羅新版	¥4,000
●かわいそう物語	¥2,000
●カルメンサンディエゴジャパン	¥1,500
●銀河英雄伝説プラスセット	¥4,000

銀河英雄伝説I 買取り金額 **¥4,500**

商品名	買取金額
●クォース	¥3,500
●グランプリサーカス	¥3,500
●クラックス	¥3,000
●クエスト・フォーヴローリィー	¥2,000
●Xak(サーク)	¥2,000

Xak(サーク)II 買取り金額 **¥4,500**

斬(夜叉円舞曲) 買取り金額 **¥4,000**

商品名	買取金額
●三国志II	¥4,000
●ZARK LEGEND	¥3,500
●サイレントメビウス	¥5,000
●ザ・マンホール	¥4,000
●上海II	¥2,000
●手天童子	¥3,500

シムシティー 買取り金額 **¥4,000**

商品名	買取金額
●スペースローグ	¥2,500
●スーパーラスベガスI	¥2,500
●スパンオブドリーム	¥3,000
●戦略空軍	¥3,500
●赤富士	¥3,500
●大海令(キャンペーン版)	¥3,000
●大航海時代	¥3,000
●ダークレイス	¥2,000

ダークレイスII 買取り金額 **¥4,500**

大戦略III'90 買取り金額 **¥4,500**

商品名	買取金額
●大戦略IIパワーアップキット	¥1,500
●大戦略IIマップコレクション	¥1,500
●ダンジョンマスター	¥3,500
●ティルナノーグII	¥2,500
●提督の決断	¥4,000
●天下統一	¥3,500
●天と地と	¥3,500
●D～欧州蜃気楼	¥3,500
●ドラゴンスレイヤー6	¥3,000
●トンネルズ&トロールズ	¥3,000

ナビチューン 買取り金額 **¥3,000**

商品名	買取金額
●信長の野望戦国群雄伝	¥3,500
●遥かなるオーガスタ	¥4,500
●バトル	¥3,500
●プリンスオブペルシャ	¥3,000
●ブラックレインボー	¥3,000
●ブルトンレイ	¥2,500
●ファーサイドムーン	¥3,500

ファーラの時結界 買取り金額 **¥3,000**

商品名	買取金額
●ファーストクィーンI	¥3,500
●ブライ(上巻)	¥2,000
●ポピュラス	¥3,000
●満開伝飾	¥3,000

マーキュリィー 買取り金額 **¥3,500**

商品名	買取金額
●森田将棋II	¥3,500
●野球道II	¥4,000
●遊・撃王II	¥1,500
●46億年物語	¥3,500
●ランペルール	¥3,500
●ライヒスリィーター	¥3,000
●レナム	¥2,000
●レジオナルパワー	¥3,000
●レジオナルパワーシナリオ	¥1,500
●ロンメル	¥3,500
●ロードスト戦記	¥2,000

X68000/X1

商品名	買取金額
●イメージファイト	¥3,500
●維新の嵐	¥3,500
●ウルティマV	¥3,000
●ヴァリスII	¥2,500
●栄冠は君に	¥4,500
●エメラルドドラゴン	¥3,500
●A列車で行こうII	¥4,000
●ガンシップ	¥3,000
●機甲師団	¥4,000
●銀河英雄伝説+セット	¥3,500

銀河英雄伝説II 買取り金額 **¥4,500**

商品名	買取金額
●クラックス	¥3,000
●幻獣記	¥2,000
●Xak(サーク)	¥2,000
●Xak(サーク)	¥4,500
●三国志II	¥4,500
●ZARK LEGEND	¥3,500
●シムシティー	¥4,000
●シュバルツシルト	¥3,500
●ジェミニウィング	¥3,000
●スペースローグ	¥3,000
●ソフトでハードな物語	¥2,000

ダイナマイト・デューク 買取り金額 **¥3,500**

商品名	買取金額
●ダウンタウン熱血物語	¥3,500
●ダンジョンマスター	¥3,000

大航海時代 買取り金額 **¥3,500**

商品名	買取金額
●ツインB	¥2,000
●提督の決断	¥3,000
●D～欧州蜃気楼	¥4,000
●naious(ナイアス)	¥2,500
●RYU～冥王の竜	¥2,500
●ニューラル・ギア	¥3,500
●ネメシス	¥3,500
●熱血高校ドッジボール	¥3,000
●ブルトンレイ	¥3,500

プリンスオブペルシャ 買取り金額 **¥3,500**

商品名	買取金額
●ポピュラス	¥3,500
●森田将棋II	¥3,000
●闇の血族	¥3,000
●闇の血族完結編	¥3,500
●遊・撃王II	¥3,000
●リングマスターI	¥3,500
●レインフォーサー	¥3,000
●ワールドコート	¥3,500

ワールドスタジアム 買取り金額 **¥3,500**

FM-TOWNS/AMIGA/PC-88/MSX2

—FM-TOWNSシリーズ—

商品名	買取金額
●アフターバーナー	¥2,500
●AYA	¥3,000
●維新の嵐	¥3,500
●インディージョーンズ	¥3,500
●イメージファイト	¥3,500
●ウィザードリィV	¥4,500
●機甲師団	¥4,000
●コラムス	¥3,000
●サークII	¥4,000
●三国志II	¥3,500
●シューティングTOWNS	¥3,000
●スペースローグ	¥3,000
●続ダンジョンマスター	¥4,000
●ターボアウトラン	¥3,500
●大航海時代	¥3,000
●D.S.P	¥1,500
●D-Again	¥2,500
●ドラゴンスレイヤー6	¥3,000
●ドラッケン	¥3,000
●トンネルズ&トロールズ	¥3,000
●バブルボブル	¥3,000
●バルーサの復讐	¥3,500
●ピアス	¥1,500
●ブライ	¥3,000
●ポピュラス	¥3,500
●メリーゴーランド	¥3,000
●闇の血族	¥4,500
●ランペルール	¥4,000
●レインフォーサー	¥3,000

—AMIGAシリーズ—

商品名	買取金額
●INDIANAPOLIS	¥3,000
●MITANK PLATOON	¥3,000
●STELLAR7	¥2,000
●AWESOME	¥3,000
●CAPTIVE	¥2,500
●JACK NICKLAUS GOLF	¥2,000
●SHADOW OF THE BEAST I	¥3,000
●TIME RACE	¥2,500
●DRAKKHEN	¥3,000
●HARPOON	¥3,000

—PC-8801シリーズ—

商品名	買取金額
●ウィザードリィーV	¥4,000
●ガンシップ	¥3,000
●銀河英雄伝説II	¥4,000
●KLAX	¥2,000
●Xak(サーク)II	¥4,000
●天と地と	¥4,000
●ティルナノーグ	¥3,500

信長の野望(武将風雲録) 買取り金額 **¥4,000**

商品名	買取金額
●ワールドゴルフII	¥4,000

—MSX2シリーズ—

商品名	買取金額
●ウィザードリィーIII	¥3,000
●エメラルドドラゴン	¥3,000
●銀河英雄伝説II	¥3,500
●コラムス	¥3,000

Xak(サーク)II 買取り金額 **¥4,000**

商品名	買取金額
●三国志II	¥3,500
●ティルナノーグ	¥3,000
●ランペルール	¥3,000

アダルトソフト

—PC-9801シリーズ—

商品名	買取金額
●ALECIの館	¥1,000
●AVギャルズシリーズ1	¥1,500
●AVギャルズシリーズ2	¥1,500
●AVギャルズシリーズ3	¥1,500
●AVピンキー	¥1,500
●エクスタリアン	¥1,500
●きゃんきゃんバニーSP	¥2,000
●殺しのドレス2	¥1,500
●ストロベリーナイト	¥1,500
●D.P.S	¥1,500
●D.P.S SG	¥1,500
●DE-JA	¥2,000
●電脳学園II	¥2,000
●ドラゴンアーマー	¥2,000
●ドラゴンナイトII	¥2,500
●ぴんきいぽんきい1～3	¥1,500
●ピュアII	¥2,000
●ボッキー	¥1,000
●ボッキーII	¥1,500
●煩悩学園	¥2,000
●毎日がエッチ	¥1,500
●ランス	¥1,500
●ランスII	¥2,000
●RAY-GUN	¥2,500
●優子物語	¥2,000
●わたしをゴルフに連れてって	¥2,000

—PC-88シリーズ—

商品名	買取金額
●イルミナ	¥1,500
●エクスタリアン	¥1,500
●エンゼルハーツ	¥1,500
●ソープランドパートI	¥1,500
●ダンジョンパステル	¥1,500
●天使たちの午後I	¥1,500
●天使たちの午後II	¥1,500
●天使たちの午後III	¥1,500
●天使たちの午後番外編	¥1,500
●電脳学園III	¥1,500
●ドラゴンナイトII	¥2,000
●ピュアII	¥1,500
●ボッキーII	¥1,500
●ランスII	¥2,000
●わたしをゴルフに連れてって	¥2,000

—X68000シリーズ—

商品名	買取金額
●AVギャルズシリーズ1～3	¥1,500
●AVピンキー	¥1,500
●クレセントムーンがある	¥1,500
●DOKI DOKI	¥1,500
●ぴんきいぽんきい1～3	¥1,500
●楽園の天使たち	¥1,500
●ランスII	¥2,000
●ルージー	¥2,000
●RAY-GUN	¥2,000

—MSX2シリーズ—

商品名	買取金額
●Xina(キサナ)	¥1,500
●殺しのドレス2	¥1,500
●DE-JA	¥1,000
●天使たちの午後番外編	¥2,000
●ピンクソックス各種	¥1,000
●フェリス	¥1,000
●夜の天使達	¥1,000
●わたしをゴルフに連れてって	¥1,500

—FM-TOWNSシリーズ—

商品名	買取金額
●D.P.S	¥1,500
●ピアス	¥1,500
●ランス	¥1,500
●ランスII	¥2,500

今月の高額買取 BEST4

続ダンジョンマスター (PC-9801) 買取り金額 **¥5,000**

信長の野望 (武将風雲録) (PC-9801) 買取り金額 **¥4,500**

遥かなるオーガスタ (X-68000) 買取り金額 **¥4,500**

黄金の羅新版 買取り金額 **¥4,000**

注・箱、及びマニュアルのないパソコンソフトは、買取りできません。

ゲーム機も高額にて買取ります!!

●商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。

お申し込み方法!

1.お送りになる場合

お売りになられる商品名・ご連絡先(住所・TEL)・氏名・年令(振込みご希望の方は、銀行名・支店名・口座番号)を明記したメモを必ず同封の上、宅配便等にて下記へ品物をお送り下さい。

送り先:〒125 東京都葛飾区亀有4-2-21 日本ロジステック内 株ソフマップ買取りセンター

品物到着後、係員が買取り(下取り)金額を、TELでご連絡致します。

お金は現金書留又は銀行振込みで、1週間以内にお客様の手元に送金させていただきます。

2.直接、店頭にお持ちになる場合

査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑が必要です。(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)

◎出張買取り(有料)

各店近郊の方には自宅まで係員が品物を取りにうかがいます。

高く売る方法!

1.箱、マニュアル、システムディスク等の附属品も忘れずにお持ち下さい。

1.お売りになる前に、汚れなどおとしてきれいにして下さい!

1.お客様が売りたくなった時が、すばり高値です!(早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます。)

1.下取り交換にすれば、さらに高く売れます!

下取り交換の場合は、購入予定機種名をご記入の上、下取りセンター宛にお送り下さい。

送り先:〒125 東京都葛飾区亀有4-2-21 日本ロジステック内 株ソフマップ下取りセンター

1.最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。

買取 パソコン・ソフト何でもOK！ 情報 どこよりも高く，早い。これが当社のモットーです。 交換

これが当社自慢の買取金額（時価）です。尚、掲載はほんの一例ですので御注意下さい。

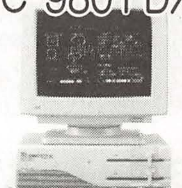
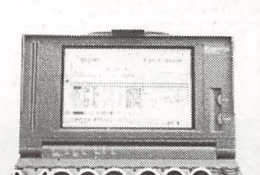
例えば

「かなり古い機種ですが、いくら位で売れるか？」

「地方に住んでいます。売る方法はありますか？」

「できれば早く、そして高く売りたいのですが？」

おまかせ下さい。

PC-9801 RA21	PC-9801 DX2	PC-386NA (RAMドライブ付)	PC-9801NS-H20
			
¥283,000.-	¥190,000.-	¥180,000.-	¥303,000.-

★PC98シリーズ	
●PC-9801RA2	¥251,000
●PC-9801RS21	¥226,000
●PC-9801RX2	¥177,000
●PC-9801RX21	¥183,000
●PC-9801VX2	¥156,000
●PC-9801VX21	¥165,000
●PC-9801VM2	¥ 80,000
●PC-9801VM11	¥135,000
●PC-9801VM21	¥137,000
●PC-98D0	¥131,000
●PC-98D0+	¥183,000
●PC-9801F2(640KB)	¥ 32,000
●PC-9801VF2(640KB)	¥ 42,000
●PC-9801EX2	¥189,000
●PC-9801ES2	¥263,000
●PC-9801UX21	¥171,000
●PC-9801CV21	¥166,000
●PC-9801UV11	¥136,000
●PC-9801UV21	¥131,000
●PC-9801U2(640KB)	¥ 32,000
●PC-9801N	¥111,000
●PC-9801NS	¥153,000
●PC-9801LS2	¥201,000
●PC-9801LX5C	¥283,000
●PC-9801LV22	¥135,000
●PC-98LTmodel 21	¥ 42,000
★EPSON	
●PC-386G	¥248,000
●PC-386VR-STD	¥215,000
●PC-386V-STD	¥245,000
●PC-286VX-STD	¥155,000
●PC-286VF-STD	¥140,000
●PC-286VS-STD	¥150,000
●PC-286X-STD	¥143,000
●PC-286US-STD	¥105,000
●PC-286LP-STD	¥189,000
●PC-286Book-STD	¥151,000
●PC-286NOTE-F(RAMドライブ)	100,000
●PC-286C	¥103,000
★PC-88シリーズ	
●PC-8801FE2	¥ 35,000
●PC-8801FE	¥ 30,000
●PC-8801FA	¥ 40,000
●PC-8801FH/30	¥ 29,000
●PC-8801mkⅡSR/30	¥ 29,000
★X68000シリーズ	
●SUPER/HDセット	¥353,000
●EXPRTⅡ+613Dセット	¥246,000
●EXPRT+602Dセット	¥236,000
●EXPRTⅡ+613Dセット	¥246,000
●PROⅡ+615Dセット	¥218,000
●PRO+602Dセット	¥203,000
★FM-TOWNSシリーズ	
●TOWNS2H+DP532	¥303,000
●TOWNS2F+DP531	¥200,000
●TOWNS2+DP531	¥162,000
★J-3100シリーズ	
●J-3100SS(02E)	¥160,000
●J-3100SS(002)	¥120,000
●J-3100SS(001)	¥ 81,000
★NECモニター	
●PC-TV455	¥ 55,000
●PC-TV454	¥ 50,000
●PC-TV353	¥441,000
●PC-TV351	¥ 30,000
●PC-KD882	¥ 42,000
●PC-KD881	¥ 50,000
●PC-KD854N	¥ 32,000
●PC-KD853N	¥ 48,000
●PC-KD854	¥ 30,000
●PC-KD853	¥ 45,000
★SHARPモニター	
●CU-21HD	¥ 65,000
●CU-14TV	¥ 48,000
●CU-14FD	¥ 30,000
●CU-14FD	¥ 28,000
●CU-14A4	¥ 25,000
★NECプリンター	
●PC-PR201X	¥102,000
●PC-PR201J	¥ 92,000
●PC-PR201B	¥ 46,000
●PC-PR201GS	¥ 66,000
●PC-PR150VH	¥ 46,000
●PC-PR101GS	¥ 62,000
●PC-PR101G	¥ 46,000
●PC-PR101E2	¥ 31,000
●PC-PR101TL3	¥ 31,000
●PC-PR101TL2	¥ 26,000
●PC-PR406HS	¥ 41,000
★ESONプリンター	
●HG 4000	¥100,000
●HG-3000	¥ 76,000
●HG-2550	¥ 60,000
●VP-3000	¥ 56,000
●VP-2050	¥ 41,000
●VP-1600	¥ 63,000
●VP-1500	¥ 45,000
●VP-960	¥ 60,000
●VP-950	¥ 48,000
●AP-900	¥ 50,000
●AP-850	¥ 40,000
●AP-600	¥ 39,000
●AP-550EX	¥ 30,000
★NECワープロ	
●PWP-70RA	¥ 93,000
●PWP-70RX	¥ 81,000
●PWP-70R	¥ 66,000
●PWP-70H	¥ 31,000
●PWP-50RS	¥ 81,000
●PWP-50RX	¥ 86,000
●PWP-50RG	¥ 51,000
●PWP-50R	¥ 63,000
★東芝ワープロ	
●JW-95HP	¥101,000
●JW-95GP	¥ 96,000
●JW-95HD	¥ 71,000
●JW-88F	¥ 38,000
●富士通ワープロ	
●OASYS30AXⅡ	¥101,000
●OASYS30AX	¥ 81,000
●OASYS30XⅡ	¥ 71,000
●OASYS30SX	¥ 59,000
●OASYS30MX	¥ 46,000
●OASYS30LXⅡ	¥ 76,000
★SHARPワープロ	
●WD-A341	¥100,000
●WD-A340	¥ 80,000
●WD-A321	¥ 89,000
●WD-A320	¥ 59,000
●WV-700	¥ 81,000
★CANONワープロ	
● α60	¥100,000
● α50	¥ 61,000
● α5SuperF	¥ 46,000
● α3Super	¥ 31,000
● α360	¥100,000
● α350	¥ 68,000
★98/286ソフト	
●維新の嵐	¥ 3,000
●イースⅢ	¥ 2,000
●インペリアルフォース	¥ 2,800
●ウィザードリィ#1～#4	¥ 3,000
●ウィザードリィ5	¥ 4,500
●ウルティマⅣ	¥ 2,000
●ウルティマV	¥ 2,800
●A列車で行こうⅡ	¥ 3,500
●エメラルドドラゴン	¥ 2,500
●黄金の羅針盤	¥ 4,300
●キサナ	¥ 2,000
●銀河英雄伝説Ⅱ	¥ 3,800
●クォース	¥ 2,000
●クォータースタッフ	¥ 2,500
●グランプリサーカス	¥ 3,000
●サーク	¥ 1,500
●サークⅡ	¥ 4,000
●斬	¥ 2,500
●三国志Ⅱ	¥ 4,000
●シムシティ	¥ 4,500
●上海Ⅱ	¥ 2,000
●スパンオブドリーム	¥ 5,500
●手水童子	¥ 3,000
●水龍士Ⅱ	¥ 2,500
●スペースローグ	¥ 2,500
●戦略空軍	¥ 2,500
●大航海時代	¥ 2,500
●大戦略Ⅲ	¥ 3,000
●大戦略Ⅲ' 90	¥ 4,000
●ダークレイス	¥ 2,000
●グークレイスⅡ	¥ 4,000
●ダンジョンマスター	¥ 3,000
●電脳学園Ⅲ	¥ 1,800
●提督の決断	¥ 3 500
●天下統一	¥ 3,000
●天と地と	¥ 4,000
●D欧州蜃気楼	¥ 3,000
●DE JA	¥ 1,500
●ドラゴンナイト	¥ 1,800
●ドラゴンスレイヤー6	¥ 3,000
●信長の野望戦国群雄伝	¥ 3,000
●バトル	¥ 3,500
●パズルトピア	¥ 2,000
●プリンスオブペルシャ	¥ 3,000
●ポピュラス	¥ 3,000
●満開電飾	¥ 3,000
●ランペルール	¥ 3,000
●レイガン	¥ 2,000

例えば

「現在持っているパソコンを最新型と交換したいのですが？」

「まだ、ローンが残っているのですが、買取交換は可能ですか？」

「捨ててしまうのは損な気がする。そんなパソコンでもいいのですか？」

おまかせ下さい。

☆全ての掲示プライスは変更がございます。（平成3年1月15日現在）

お申し込み方法！

カンタン！ 商品をお送りになる場合は？ → 買取りですか？交換ですか？ → 予めTELにて御連絡下さい。 → 品名、あなたの御住所・TEL・氏名・年令を明記し、宅配便等でお送り下さい → 商品が到着確認後当社担当者より、査定の上、金額を御連絡申し上げます。

早い！ 直接、当社まで商品をお持ちになる場合は？ → 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証等）を御持参下さい。 → その場で担当者が査定・評価いたします。 → その場で、現金をお支払いいたします。 → 高校生以下の方は、親の同意書を御持参下さい

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 26年の信用!!

買取・交換は今スグ電話で！

AVCフタバ

☎03-3255-8630（代表）

〒101 東京都千代田区外神田3-2-3

高価下取り、買取りいたします、お問合せ下さい。



Welcome！ ご来店もどうぞ。

専門家が教える「高く売るコツ」

☆商品についた手アカ等の汚れをキレイに落とす！

☆商品の箱、マニュアル、システムディスク、付属品も価値があるので、忘れないこと！

☆チャンスロスに気をつけよう！売り時は、売る時です。

☆より高く売るには、下取り交換が有利！

☆信頼のできる店を選ぶ！これがポイント。

■連休のお知らせ＝1/22(火)、23(水)は連休とさせていただきます。

注目 平成3年3月末一括払いOK!! お得です。

パソコンプラザ OCT（オクト）

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00〜9:00／日曜・祭日PM7:00

定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-3730-6273

案内図



店頭セール実施中

全国通販

平成3年3月末一括払いOK!!
手数料ナシ!! お店に遊びにおいでョ!!

電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付（メーカー保証＋当社保障1年）
- ▶超低金利ハッピークレジット（1回〜60回）頭金ナシOK！
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK！（万全なサポート体制）
- ▶商品の組合せ自由！ オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

OCT-1 蒲田

平成3年3月末一括払いOK!!
ゲーム(ビジネス)ソフト新製品続々入荷中!!
恒例オクトビッグバーゲンセール実施中!!

PC-8801MC/PC-98DO+/PC-286Cフェア！ これでカンペキ。組合せ自由 （送料¥2,000）

PC CLUB　PC-286C-STD



■98ソフトが使える16ビット機
※CPU-80286、10MHZノーウェイト、PC-98シリーズソフト使用可能、スピーカー内蔵・サウンド機能装備、拡張スロット装備

- ●PC-CLUB (PC-286C-STD)
- ●CU-14GD
- ●MF-2HD 5枚
- ●マウス

定価合計¥237,800
大特価¥160,000

VS

PC-98 DO+　PC-98DO+

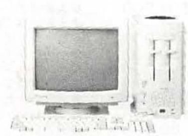


- ●PC-98DO+
- ●CU-14GD
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

定価合計¥347,800
超特価¥229,000

PC-8801MC2



※8MHZ(ノーウェイト)のクラス最高の高速処理！余裕の大容量のCD-ROM搭載。もちろん、ステレオ出力だからゲームサウンドも大迫力で楽しめます。

- ●PC-8801MC2
- ●CU-14GD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)

限定

楽しさケタ違い CD-ROM!!

定価合計¥268,800
超特価¥138,000

SHARP スーパーファミコン内蔵テレビ (21G-SF1) NEW



定価¥133,000
特価 TEL下さい

PC-8801FE2 限定セット



- ●PC-8801FE2
- ●CU-14GD
- ●MD-2D 10枚
- ●ジョイカード(連射式)

定価合計¥188,800
限定大特価 TEL下さい

SHARP CU-14GD

定価¥69,800

- ●14インチ
- ●0.39㎜ ドットピッチ
- ●チルト台付



上記組合せディスプレイです。

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●PC-KD853N……＋¥17,000
- ●PC-KD854N……＋¥ 9,000
- ●PC-KD881……＋¥46,000
- ●PC-KD882……＋¥26,000
- ●PC-TV354……＋¥36,000
- ●PC-TV454……＋¥47,000
- ●PC-KD863G……＋¥50,000
- ●PC-TV455……＋¥61,000
- ●CU-14FD……＋¥ 7,000
- ●CU-14HD……＋¥20,000
- ●CU-21HD……＋¥71,000
- ●XC-1498II……＋¥14,000
- ●XC-1498C……＋¥ 9,000
- ●CU-14KD……＋¥17,000

を加算して下さい。

SHARP CU-21HD

定価¥148,000

- ●アナログ
- ●3モードオートスキャン
- ●スピーカ2個付



上記組合せの場合…＋¥71,000

プリンターコーナー（ケーブル・A4熱転写用紙100枚付） 送料¥1,000

NEC PC-PR150T

- ●48ドット熱転写漢字プリンター



（定価¥64,800）
特価¥46,000

EPSON AP-600PC

- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●ハガキ〜B4縦まで印字OK!!



（定価¥64,800）
特価¥45,000

NEC PC-PR150VL

- ●48ドット×48
- ●カラー熱転写
- ●5種のフォント



（定価¥84,800）
特価¥60,000

EPSON AP-900PC

- ●80桁熱転写漢字プリンター
- ●カラー対応48ドット



（定価¥94,800）
特価¥64,000

アプリケーション （送料¥500）

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
PI	ワープログラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
アシスト ワード	ワープロ	3.5/5HD	¥ 9,700	¥ 7,500
アシスト アート	グラフィック	3.5/5HD	¥ 9,700	¥ 7,500
アシスト コール	通信	3.5/5HD	¥ 9,700	¥ 7,500
一太郎 V4.3	ワープロ	3.5/5HD	¥ 5,800	¥ 3,800
PI EXE PLUS	ワープロ	3.5/5HD	¥ 5,800	¥ 3,500
MD-DOS(基本)	OS(NEC)	3.5/5HD	¥ 9,800	¥ 7,500
MS-DOS(基本＋拡張)	OS(NEC)	3.5/5HD	¥18,000	¥13,500

ゲームソフト新製品・店頭セール実施中!! 来てネ!!

周辺機器 （送料¥1,000）

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8872-U	マウス	¥ 9,800	¥ 7,900
TN-マウス88	マウス	¥ 7,800	¥ 4,500
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥ 9,500	¥ 8,000
PC-8801-30	CD-ROMドライブ	¥30,300	¥24,000
PC-8801-31	CD-ROMインター	¥34,800	¥27,800
XE-1AP	アナログ ジョイパット	¥13,800	¥11,000
XAV-1S	アナログRGB端子変換ユニット	¥ 8,100	¥ 6,900
MS-50 AUTO	マウス100/200/400カウント	¥ 9,800	¥ 7,200
TN-S-98	マウス 200カウント	¥ 7,800	¥ 2,500
PC-9802R	マウス100/200/400カウント	¥10,000	¥ 8,000

手数料ナシだって!! ウーン、利用しなくっちゃネ!!

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

NEC PC-98シリーズ VS EPSON PC-286/386シリーズ

PC-9801DX2
- PC-9801DX2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

NEW

定価合計￥402,800
￥252,000

PC-9801DX/U2


- PC-9801DX/U2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計￥402,800
￥252,000

PC-286VG-STD


- PC-286VG-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計￥352,800
￥209,000

PC-386M-STD


- PC-386M-STD
- CVC-4681
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計￥412,000
大特価￥270,000

PC-9801RS21
- PC-9801RS21
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計￥482,800
特価￥298,000

PC-9801DA2
- PC-9801DA2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

定価合計￥562,800
特価￥369,000

PC-9801ES2
- PC-9801ES2
- CVC-4681
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計￥532,800
特価￥338,000

PC-386VR-STD
- PC-386VR-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス

安価合計￥432,800
特価￥256,000

PC-386S-STD
- PC-386S-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス NEW

定価合計￥582,800
特価￥395,000

PC-286UX-STD
- PC-286UX-STD
- CVC-4681
- MF-2HD 5枚
- マウス

定価合計￥352,800
特価￥222,000

三菱 XC-1498CII


定価￥108,000
- 14インチ
- 0.28ドットピッチ
- チルトスタンド付

上記組合せの場合＋￥11,000

上記各セットでディスプレイ変更の場合
- エプソン CR-4000(￥94,800)……＋￥ 15,000
- エプソン CR-5000(￥138,000)……＋￥ 54,000
- エプソン CR-7000(￥248,000)……＋￥140,000
- NEC PC-TV455(￥147,000)……＋￥ 58,000
- NEC PC-TV354(￥110,000)……＋￥ 33,000
- NEC PC-TV454(￥128,300)……＋￥ 44,000
- NEC N-5913L(G)(￥138,000)‥＋￥ 52,000
- NEC PC-KD854N(￥84,800)……＋￥ 6,000
- NEC PC-KD853N(￥118,000)……＋￥14,000
- NEC PC-KD881(￥118,000)……＋￥43,000
- NEC PC-KD882(￥89,800)……＋￥23,000
- シャープ CU-14KD(￥89,800)……＋￥14,000
- シャープ CU-14FD(￥74,800)……＋￥ 4,000
- シャープ CU-21HD(￥148,000)……＋￥68,000
- 三菱 XC-1498CMKII(￥107,000)・＋￥11,000
- 三菱 XC-1498C(￥99,800)……＋￥ 6,000

上記組合せディスプレイ


CVC-4681(定価￥84,800)
サムソン
- アナログ
- 0.31㎜
- RGBカラー
- ノンクレア
- 14インチ
- 回転台付

オクト推奨プリンター (送料￥1,000)

EPSON VP-2600PC


定価￥145,000
大特価￥104,000

NEC PC-PR201/60A


定価￥158,000
大特価￥108,000

NEC
- PC-PR201/45(￥95,000)……特価￥ 66,000
- PC-PR201/65A(￥215,000)……特価￥147,000
- PC-PR201/80A(￥275,000)……特価￥189,000

EPSON
- VP-550PC(￥87,000)……特価￥ 57,000
- VP-1350PC(￥96,800)……特価￥ 61,000
- VP-1600PC(￥125,000)……特価￥ 87,000
- VP-960PC(￥118,000)……特価￥ 83,000

STAR
- JP-100(￥79,800)……特価￥ 52,000
- JP-200(︰104,800)……特価￥ 63,000
- JR-100CL(￥99,800)……特価￥ 63,000
- JR-200CL(￥134,800)……特価￥ 69,000

キャノン
- BJ-130J(￥198,000)……特価￥124,000
- BJ-NOTE(￥74,800)……特価￥ 57,000

ハードディスク (送料￥1,000)

緑電子
- LITTLE-E40II ￥98,000 ▶特価￥ 58,000

ロジテック
- SHD-40 ￥99,800 ▶特価￥ 64,000

ICM
- RC-40＋IF-2725 ￥98,000 ▶特価￥ 72,000
- RC-80＋IF-2725 ￥138,000 ▶特価￥ 98,000
- HC-40＋IF-2750 ￥108,000 ▶特価￥ 79,000
- HC-130＋IF-2750 ￥178,000 ▶特価￥130,000
- Cフラット……▶特価￥ 90,000

テクサ
- TRUST 40S/SE ￥118,000 ▶特価￥ 72,000
- TRUST 80S/SE ￥158,000 ▶特価￥106,000
- TRUST EX60S ￥148,000 ▶特価￥ 82,000
- TRUST EX80S ￥168,000 ▶特価￥103,000
- TRUST EX120S ￥198,000 ▶特価￥112,000
- DASH-EX60S ￥148,000 ▶特価￥ 99,000
- DASH-EX80S ￥168,000 ▶特価￥112,000
- DASH-EX120S ￥198,000 ▶特価￥132,000

ドライブ (送料￥1,000)

C・リサーチ
- CRC-FD3.5S(￥39,800)……特価￥27,500
- CRC-FD3.5W(￥59,800)……特価￥39,800

緑電子
- CUBIC-CSW (￥69,800)……特価￥51,000
- LITTLE-F (￥39,800)……特価￥23,000
- LITTLE-F2 (￥59,800)……特価￥34,000

SNE
- MINI-3 (￥39,800)……特価￥23,500
- MINI-5 (￥44,800)……特価￥29,000
- SNE-2N (￥80,000)……特価￥48,000
- SNE-3 (￥44,000)……特価￥44,000

アクセル
- FDC-57 (￥68,000)……特価￥40,000
- FDC-58 (￥98,000)……特価￥52,000
- FDC-375 ……特価￥22,800
- FDC-376 ……特価￥35,800
- FDC-377 ……特価￥27,000
- FDC-378 ……特価￥39,500

ロジテック
- LFD-38R (￥69,800)……特価￥49,000
- LFD-591R (￥69,800)……特価￥47,000
- LFD-592R (￥99,800)……特価￥40,000

ミュージカルツール (送料￥1,000)

ローランド
- ミュージ郎(￥158,000)……特価￥129,800
- ミュージ郎Jr.(￥98,000)……特価￥ 81,800

SNE
- サウンドオーケストラV(￥35,000)……特価￥ 22,800
- サウンドオーケストラV(￥28,000)……特価￥ 17,800
- リトルオーケストラ (￥22,000)……特価￥ 14,300
- リトルオーケストラV(￥18,000)……特価￥ 11,800
- サウンドMUSICIAN(￥25,000)……特価￥ 15,800
- GINZA-RX1286 (￥32,000)……特価￥ 19,000

ニーズ
- TN-F3E(￥19,800)……特価￥ 12,800
- TN-F1G(￥29,000)……特価￥ 19,000

コニック
- 響(￥29,800)
  SP付、EMS対応……特価￥23,800

NEC
- PC-9801-26K(￥25,000)……特価￥ 20,000

モデム・コーナー (送料￥1,000)

オムロン
- MD-1200AIII……特価￥ 14,000
- MD-12FS……特価￥ 15,000
- MD-24FP4II……特価￥ 26,000
- MD-24FP5II……特価￥ 28,500
- MD-24FN4……特価￥ 27,000
- MD-24FN5……特価￥ 30,000
- MD-24FS4……特価￥ 31,000
- MD-24FS5……特価￥ 34,000
- MD-24FS7……特価￥ 44,000
- MD-24FG5……特価￥ 34,000
- MD-24FJ4……特価￥ 31,000
- MD-FJ5……特価￥ 34,000
- MD-24HS……特価￥ 64,000
- MD(48HS……特価￥ 98,000
- MD-96FS5……特価￥131,000

AIWA
- PV-A24VM5……特価￥ 30,000
- PV-M24VM5……特価￥ 30,000
- PV-A12……特価￥ 14,500
- PV-M24……特価￥ 28,500

RAMディスク (送料￥500)

メルコ
- EMJ-1000L……￥18,800
  - -2000L……￥25,800
  - -4000L……￥44,500
- MRA-2000L……￥26,000
  - -4000L……￥44,500
- MRS-2000L……￥26,200
- EXJ -2000L……￥24,000
  - -4000L……￥43,000

I/Oデータ
- PIO-PC34FX-2MA……￥27,500
- -4MA……￥47,000
- -RA134-2MA……￥26,500
- -4MA……￥44,500

パソコンラック



Ⓐ5段キャスター付
- 1325(H)×640(W)×700(D)

特価 **￥15,500**



Ⓑ4段キャスター付
- 1245(H)×614(W)×600(D)

特価 **￥11,500**

店頭ゲームソフトオール25%off! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い

銀行振込：お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。

現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット

専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

3回	3.5%	6回	4.5%	10回	6%	12回	6%	18回	11%
24回	12.5%	36回	17.5%	48回	23%	60回	29.5%		

振込先

富士銀行 久ヶ原支店 ㊟NO.1824

三菱銀行 蒲田支店 ㊟No.0278691

株式会社 億人(オクト)

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

※送料：本体＋ディスプレイ等2個口￥2,000です。(注、北海道・九州は1個口￥1,500 、沖縄・離島は別途料金になります。)

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

■店頭にて、ゲームソフト25%OFF(税別) 超低金利クレジットをご利用下さい。

■平成3年3月末一括払いOK!!手数料なし。ご利用下さい。

君なら、どちらを選ぶ!?富士通VSシャープ。絶対に面白いFM-TOWNSとX68000!!

パソコンプラザ OCT オクト

オクト セレクテッドシステム

オクトで始まるパソコンワールド

☎ 03-3730-6271

● 営業時間 AM 11:00～PM 9:00/日曜・祭日 PM 7:00

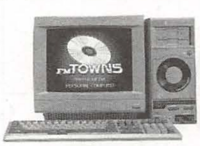
〒144 東京都大田区蒲田4-6-7

● 定休日:毎週火曜日

富士通=FM-TOWNSオクト・ハイパーメディアセット (本体セット全て送料・消費税込み)

君に感応するハイパーメディア

FM TOWNS モデル2Fセット



- ● FM-TOWNS 2F(本体) ……………(¥378,000)
- ● FMT-DP533(カラーディスプレイ) NEW チルトスタンド付(¥69,800)
- ● FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……………(¥30,000)
- ● B-276A010(システムソフト) ……………(¥20,000)

● 価格がかわってるかも!! ドンドンお電話下さい。

合計定価¥497,800

大特価¥255,000

12回	¥22,500	24回	¥11,900	36回	¥8,300	48回	¥6,500	60回	¥5,500

君は体験したか。この面白さ!!

FM TOWNS モデル20Fセット



- ● FM-TOWNS 20F(本体) ……………(¥323,000)
- ● FMT-DP533(カラーディスプレイ) NEW チルトスタンド付(¥69,800)
- ● FMT-KB105(テンキー付キーボード) ……………(¥30,000)

● 電話にて、ご確認下さい。ウフフです。

合計定価¥422,800

大特価¥305,000

12回	¥27,300	24回	¥14,500	36回	¥10,100	48回	¥7,900	60回	¥6,600

＊モデル80H NEW
- ● PM-TOWNS-80H(本体) (¥623,000)
- ● FMT-DP533 (ディスプレイ) (¥69,800)
- ● FMT-TB105 (キーボード) (¥30,000)

定価合計¥722,800 大特価¥549,000

＊モデル40H NEW
- ● FM-TOWNS-40H(本体) (¥473,000)
- ● FMT-DP533 (ディスプレイ) (¥69,800)
- ● FMT-KB105 (キーボード) (¥30,000)

定価合計¥572,800 大特価¥438,000

＊モデル10F NEW
- ● FM-TOWNS-10F(本体) (¥298,000)
- ● FMT-DP533 (ディスプレイ) (¥69,800)
- ● FMT-TB105 (キーボード) (¥30,000)

定価合計¥397,800 大特価¥298,000

※ディスプレイ変更の場合、TEL下さい!!

ハードディスク (送料¥1,000)

■HD-45T (システム サコム)



● 45MB-HDD 定価¥180,000

特価¥92,000

■HD-90T (システム サコム)



● 90MB・HDD 定価¥178,000

特価¥125,000

プリンター ケーブル付 (送料¥1,000)

CITY RITER (PR-40T) 定価¥120,000

● 24ドット136桁漢字プリンタ
● カラー対応



特価¥78,800

FM PR-204B

● 24ドット 80桁漢字プリンター
● 熱転写カラー



定価¥80,000

特価¥41,000

周辺機器 (送料¥1,000)

■アンプスピーカーシステム FMT-SP101(富士通)

定価¥29,800

特価¥22,800



■ビデオカードII FMT-412(富士通)

定価¥40,000

特価¥30,000

PRINT BOY 送料¥1,000



定価¥24,800

特価¥12,800

カラーイメージ・スキャナー 送料¥1,000

FMSC-201G

● カンタン便利な読み取りサイズ!100×160mm(ハガキサイズ)のハンディーカラーイメージスキャナ。

定価¥89,800

特価¥69,000

ソフト (送料¥500)

■ FM-OASIS (HDD/FDD版)
● ワープロ・ソフト(富士通)
①HDD版(¥58,000) 特価¥43,500
②FDD版(¥55,000) 特価¥41,300

■ G-5
● ワープロ・ソフト(エー・エム・アール)
定価¥38,000 特価¥29,000

■ C-TRACE-TOWN
● グラフィック 定価¥68,000
特価¥49,000

■ HYPER-ADDRESS
● データベース 定価¥7,000
特価¥5,400

ビッグプレゼントだァー

今、FM-TOWNSをセットで、お買い上げの方に

①シム シティ (大人気のシミュレーションゲームソフト ¥8,800)

②ブランクディスク 5枚

③HYPER ADRESS (名刺録・住所録専用パーソナル・データベース)

今がチャンスだョ!!

SHARP=X68000シリーズオクト・トレンディーセット(本体セット全て送料無料)

SUPER-HD



● CZ-623C

㊢現金大特価!!

①:CZ-623C-TN+CZ-606D-TN… 定価合計¥577,800▶大特価

12回	¥37,800	24回	¥20,000	36回	¥13,900	48回	¥10,900	60回	¥9,100

②:CZ-623C-TN+CZ-613D-TN… 定価合計¥613,000▶大特価

12回	¥41,600	24回	¥22,000	36回	¥15,300	48回	¥12,000	60回	¥10,100

※クレジット価格は消費税込みです。ご利用下さい。
※モニター変更の場合は、TEL下さい。

SUPER NEW



● CZ-604C

㊙現金大特価

③:CZ-604C+CZ-613D… 定価合計¥483,000▶オクト大特価

12回	¥31,800	24回	¥16,900	36回	¥11,700	48回	¥9,200	60回	¥7,700

④:CZ-604C+CZ-606D… 定価合計¥427,800▶オクト大特価

12回	¥28,000	24回	¥14,900	36回	¥10,300	48回	¥8,100	60回	¥6,800

※クレジット価格は消費税込みです。ご利用下さい。
※モニター変更の場合はTEL下さい。

PROII



● CZ-653C

電話で値切ろう!!

⑤:CZ-653C+CZ-605D… 定価合計¥400,000▶オクト大特価

12回	¥24,600	24回	¥13,000	36回	¥9,100	48回	¥7,100	60回	¥5,900

⑥:CZ-653C+CZ-606D… 定価合計¥364,800▶オクト大特価

12回	¥22,400	24回	¥11,900	36回	¥8,300	48回	¥6,400	60回	¥5,400

※クレジット価格は消費税込みです。ご利用下さい。
※モニター変更の場合はTEL下さい。

特選周辺機器コーナー (送料¥1,000)

- ● SX-68M MIDインターフェースボード ¥19,800……特価¥15,000
- ● CZ-6BV1 ビデオボード ¥21,000……特価¥15,500

■増設RAMボード=I・Oデータ
- ①PIO-6BE1-A(1MB) ¥25,000……特価¥18,000
- ②PIO-6BE2-2M(2MB) ¥50,000……特価¥36,000
- ③PIO-6BE4-4M(4MB) ¥88,000……特価¥63,000



- ● CZ-6BE1……(¥35,000)▶特価¥26,500
- ● CZ-6BE1B……(¥28,000)▶特価¥21,000
- ● CZ-6BE2……(¥79,800)▶特価¥60,500
- ● CZ-6BE4……(¥138,000)▶特価¥104,800
- ● CZ-6BF1……(¥49,800)▶特価¥38,500
- ● CZ-6BG1……(¥59,800)▶特価¥45,000
- ● CZ-6BM1……(¥26,800)▶特価¥20,500
- ● CZ-6BN1……(¥29,800)▶特価¥22,800
- ● CZ-6BP1……(¥79,800)▶特価¥60,500
- ● CZ-6BO1……(¥39,800)▶特価¥30,500
- ● CZ-6EB1/BK……(¥88,000)▶特価¥66,800
- ● CZ-6VT1/BK……(¥69,800)▶特価¥53,000

ソフト大セール実施中 送料¥500

- 〈グラフィック〉● Z's STAFF PRO68K Ver.2.0 (シャフト)定価¥58,000……特価¥39,500
- 〈データーベース〉● KAMIKAZE 定価¥68,000……特価¥45,500
- 〈グラフィック〉● C-TRACE68 Ver.3.0 (キャスト)定価¥78,000……特価¥69,500
- 〈C言語〉● C&Professional Pack 定価¥58,000……特価¥41,000
- 〈グラフィック〉● サイクロン エキスプレスα68 定価¥9,800……特価¥73,000
- 〈グラフィック〉● デジタルクラフト 定価¥39,800……特価¥28,000
- 〈ワープロ〉● ハイパーワード 定価¥39,800 CZ-251BS……特価¥29,800
- 〈開発ツール〉● C-コンパラPRO68KV.2 定価¥44,800 CZ-245IS……特価¥33,600
- 〈CGツール〉● CANVAS PRO68K 定価¥29,800 CZ-249GS……特価¥22,400

特典!! ドカ〜ンとプレゼント!!

①ジョイカード×2個
②シム・シティー
③シリコンキーボード・カバー
④ブランクディスク 10枚 (MD-2HD)

ハートフルな贈物ですョ!! 早い者勝ち!!

■便利です。夜9時まで営業しております。

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の<住所><氏名><電話番号>及び<商品名>をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い

銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。

現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット

専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク・クレジット

3回	3.5%	6回	4.5%	10回	6%	12回	6%	18回	11%
24回	12.5%	36回	17.5%	48回	23%	60回	29.5%		

振込先

富士銀行 久ヶ原支店 ㊂NO.1824

三菱銀行 蒲田支店 ㊂No.0278691

株式会社 億人(オクト)

■銀行振込、または現金書留でご注文の際には、あらかじめお電話でご確認の上、お申し込み下さい。

PC-9800シリーズ,FM-TOWNS,X-68000シリーズ,

パソコン・周辺機器・他ワープロなど

スーパープライスで限定30台ワープして特価!

- PC-9801DX2&U2 …… ¥318,000
- PC-KD853N …… ¥118,000
- ブラザ80桁ドットプリンター(M-1224P) …… ¥79,800
- トラクターフィーダ …… ¥5,000

各種カード & 60回までのクレジットもあります。

合計Ⓧ520,800円

イシダ特価 ¥328,000.〜

※PC-9801DX/U2用ドリームキッドサービス!

- キーボード防塵カバー 1枚
- フロッピー 20枚
- クリーニングディスク 1枚
- イシダ200カウントマウス1個
- マウスパット
- アプリケーション情報
- コンセレス
- 100枚入フロッピーケース
- マウスポケット
- 80桁(10インチ)プリンタ用紙 1,000枚

イシダオリジナルFM TOWNSモデル2F set

① FM-TOWNS 1F Ⓧ318,000円
増設ドライブ …… Ⓧ28,000円
ハイパーメモリ …… Ⓧ59,800円
} これでイシダオリジナルTOWNS 2F

Ⓧ合計¥505,600

FM-TOWNSモデル2F
FM-DP-533(ディスプレイ)Ⓧ69,800円
テンキー付キーボード(親指/JIS)Ⓧ30,000円

イシダプライスをワープして ―→ ¥248,000.〜

50% OFF!

TOWNS用SOFT 185種類を店頭展示突破しました!

オール2割引SALE中!

超目玉TOWNS用SOFTその他

- インビテーション影からの招待状 定価9,800円 (スーパープライスでワープ特価!) ¥980.〜
- ペイントツールGEDIT. TOWNS …… 定価30,000円 (〃) ¥9,800.〜
- 新型マウスFMT-MD103 …… 定価7,800円 (〃) ¥5,980.〜
- キーボードカバン …… 定価2,800円 (〃) ¥2,380.〜

FMR-50互換を実現した

FM.NOTE BOOK. A4ファイルサイズ2.5kg・80C286CPU.FMR-50NB1

定価238,000円→ ~~¥198,000~~

★TOWNS用ドリームキッドの内容(定価39,800円相応)

- キーボード防塵カバー 1枚
- フロッピー20枚
- クリーニングディスク1枚
- マウスパット
- アプリケーション情報
- フロッピーケース
- マウスポケット
- フロッピーラベル
- TOWNS用MS-DOS
- アミューズメントSOFT 1本

※TOWNSオーナーズCARD入会受付中!

- FM-TOWNS関連商品は店頭価格より5〜10%割引販売等数々の得典がございます。

	FMTOWNS-10F	FMTOWNS-20F	FMTOWNS-40H	FMTOWNS-80H
本体	298,000円	323,000円	473,000円	623,000円
カラーCRT	FMT-D531 89,800円	FMT-DP531 89,000円	DP-531 89,800円	DP-531 89,800円
キーボード	FPGT-KB101/201 20,000円	FPGT-KB101/201 20,000円	KB101/201 20,000円	KB101/201 20,000円
定価合計	407,800円	432,000円	582,800円	732,800円
パターン1 頭金	51,000円	50,000円×1	71,000円×1	100,000円×1
パターン1 月々(10回払)	13,900円×10	14,800円×10	19,800円×10	23,300円×10
パターン1 ボーナス(2回)	69,000円×2	75,000円×2	100,000円×2	120,000円×2
パターン2 1回目	9,080円×1	9,880円×1	10,160円×1	13,155円×1
パターン2 2回目〜	24回まで 7,800円×23	24回まで 8,600円×23	36回まで 9,800円×35	36回まで 9,900円×35
パターン2 ボーナス	(4回) 48,000円×4	(4回) 49,000円×4	(6回) 35,000円×6	(6回) 58,000円×6
	TOWNS.ドリームキッドサービス!	TOWNSドリームキッドサービス!	TOWNSドリームキッドサービス!	TOWNSドリームキッドサービス!

FM-LAB釧路の中古情報(0154)22-4408……ほんの一例です。

- 富士通 FM30-121・SCSIカード¥10,000 FMR30用
- 〃 FMFD-521・1MBフロッピー ¥68,000 FMR/TOWNS
- 〃 MB22450.FM-Xインターフ ¥3,000 箱あり
- 〃 FM50LEM2M拡張RAMカード2M ¥58,000 FMR50LT用新品同
- 〃 FM77EM64拡張RAMカード¥5,000 新品同
- 〃 MB27102・FMマウス¥8,000 FM16β用T用 新品同
- 〃 FMMO-202 FMマウス¥7000 FMR用
- 〃 FMT-KB101・キーボード¥9800 新品同TOWNS用
- 〃 FM60-143・スキャナ1/Fカード¥5,000 FMR用 TOWNS
- 〃 MB27607・ミニFDユニット¥8,000 FM7シリーズ
- 〃 MB22405・漢字ROM ¥4,000 FM7用
- 〃 FM50LM202・モデムカード1200 ¥9000 FMR50LT
- 〃 FM60MD203・モデムカード1200 ¥9,000 FMR50/60/70
- ICM SR-40・ハードディスク¥49,800 PC-98用40MB
- EPSON PC286LRB・RAMボード¥23,000 PC286L用1.5MB
- 〃 PC286LMC モデムカード¥9,800 PC286L用
- 〃 PC286LIOU・I/O拡張ユニット¥49,800 PC286L/LE用
- 〃 #7338 カットシートフィダ ¥9,800 新品同
- 富士通 MB27631H マイクロFD ¥38000 16Ⅱ用
- 〃 MB27607・マイクロFD ¥8,000 箱なしマニュアルあり
- 富士通 OASYS LITT FROM10 日本語ワープロ ¥28,000
- 〃 OASYS 30 SX-J 日本語ワープロ¥98,000 新品同
- 〃 OASYS 30MS-S 日本語ワープロ¥99,800 親指シフト新品同
- 〃 OASYS 30-AX 日本語ワープロ¥98,000 新品同
- 〃 OASYS 100-FXⅡ 日本語ワープロ¥298,000 プリンタ・キーボード付
- 〃 WD4100D日本語ワープロ書院¥198,000 プリンタ・キーボード付
- EPSON WORD BANK LQ 日本語ワープロ ¥28,000
- 〃 PWP-840-2スキャナー¥9800 F FXL LX用
- 〃 PWPHP ハンディプリンタ¥9800 L LX LXT用
- 富士通 FM7 本体 ¥4,000
- 〃 FM77D2 本体 ¥18,000 (箱 マニュアルあり)
- 〃 FM77AV2本体¥28,000 (〃)
- 〃 FM77AV40EX本体¥38,000 (〃)
- 〃 FMR30FD 本体 ¥58,000 (〃)
- 〃 FMR50LT2 本体¥198,000 (〃)
- 〃 FMTOWNS2 本体¥105,000 新同品
- 〃 FMTOWNS2F本体¥158,000 〃
- 〃 FMTOWNS2H 本体¥278,000 〃
- NEC・PC8801SR 本体 ¥38,000 マニュアルあり
- 〃 PC8801FR 本体 ¥38,000 〃



- NEC・PC-9801F2 本体¥38,000 1MB-RAM付
- 富士通 FMPR 2048 カラー漢字プリンタ¥49,800 新同品
- EPSON・VP-1000ドットプリンタ¥58,000 〃
- 〃 VP-1350ドットプリンタ¥58,000 〃
- 〃 AP-850 カラー漢字プリンタ¥58,000 〃
- 〃 HG-4800ドットプリンタ¥118,000 48ドットインクジェットプリンタ
- 〃 VP-3000ドットプリンタ ¥79,800
- 富士通 FMDPC435 カラーCRTモニタ¥58,000 新同品
- 〃 MB27333 カラーCRTモニタ¥38,000
- 〃 FMDPC431 カラーCRTモニタ¥48,000 新同品
- 〃 FMTV151 カラーCRTモニタ¥35,000 FM77AV
- 〃 FMTV155 カラーCRTモニタ¥45,000 FM77AV40
- NEC PC-KD551 カラーCRTモニタ¥25,000
- SHARP CZ855DE カラーCRTTV ¥28,000 400ライン
- 〃 CZ603D カラーCRTモニタ ¥48,000
- 〃 CZ600DB カラーCRTモニタ¥58,000
- 富士通 FM60AM2M 拡張RAM2M ¥80,000 FMR50/60用
- 〃 FM60EM1M 拡張RAM1M ¥50,000 FMR50/60用
- 〃 FM楽書(B283E050)¥9800 FMR70/60/50
- 〃 FM楽書(B285E050)¥9800 FMR30

- 富士通 JEF拡張漢字ドライバ(B283A150) ¥5500 FMR70/60/50
- 〃 FM-OASYS文書交換(B285Y200) ¥3,500 FMR30
- 〃 通信タスクモニタ(CPMCR)(B283B900) ¥5800 FMR70/60/50
- 〃 CD検索パッケージ(B283F900) ¥5800 FMR70/60/50
- 〃 CD-ROMライブラリ(B283F161) ¥5800 FMR70/60/50
- 〃 FMミュージックボックス(B273D110) ¥4,800 FM77AV
- 〃 FMミュージックワールド(B273D100) ¥4,800 FM77AV
- 〃 JOINMGR (B283A100) ¥5800 FMR70/60/50
- 〃 JOINMGR (B285A100) ¥5800 FMR30
- GEDIT TOWNS ¥9,800 FM TOWNS
- KANSAI LUCID ASM&DEBUGGER ¥9800 FM TOWNS

※まだまだあります。お電話ください。

お問い合せは!

―― パソコンのイシダ ――
パソコンのイシダ 札幌
FUJITSU SHOP
FM-LAB 札幌
電話(011)241-4608
FAX(011)241-4408
札幌市中央区南2条西1丁目7番地(壱丁目ビル3F)
本社:釧路市堀川町2番32号
電話(0154)25-6168
FAX(0154)25-6173

―― パソコンのイシダ ――
FUJITSU SHOP
FM-LAB 釧路
電話 (0154) 22-4408
FAX (0154) 22-4476
釧路市旭町30番12号 (尾崎ビル1F)
帯広店:帯広市南2条西11丁目9番 野村ビル6F
電話 (0155) 23-1050
(0155) 23-0578

※現金の場合は内税です。その他については外税です。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)
0120-483290
お問合せは専用ダイヤルで
0468-483290
年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先 名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶**現金一括でお申込みの方**
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はお八ガキで、お知らせ下さい。

〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9-42177

▶**クレジットでお申込みの方**
- 電話かハガキでお申込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

パソコン高額買取・下取 実施中!!

NEC PC-8801FE2



- PC-8801FE2 88 FE2本体
- PC-KD854N 14インチカラーディスプレイ
- MD/2D(10枚) サービス

標準価格 203,800円(税別)

商品番号 236	一括払価格 148,000円
24回 初回 9,040円	7,200円×23回
36回 初回 5,560円	5,000円×35回

NEC PC-8801MC



- PC-8801MC model2 88 model2本体
- PC-KD862S 14インチカラーディスプレイ
- MD/2HD(10枚) サービス

標準価格 298,800円(税別)

商品番号 235	一括払価格 198,000円
36回 初回 7,060円	6,700円×35回
48回 初回 9,780円	5,100円×47回

NEC PC-9801NV

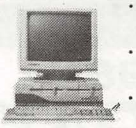


- PC-9801NV 98 NOTE NV本体
- PC-PR150T 日本語カラー熱転写プリンタ
- PC-9801N-19 プリンタケーブル

標準価格 319,800円(税別)

商品番号 268	一括払価格 268,000円
36回 初回 11,960円	9,000円×35回
48回 初回 8,680円	7,000円×47回

NEC PC-98DOプラス



- PC-9801DOプラス 98 DOプラス本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 373,600円(税別)

商品番号 262	一括払価格 298,000円
48回 初回 8,880円	7,800円×47回
60回 初回 6,940円	6,600円×59回

NEC PC-9801DX2



- PC-9801DX2 98 DX2本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 413,600円(税別)

商品番号 266	一括払価格 328,000円
48回 初回 9,080円	8,600円×47回
60回 初回 11,440円	7,200円×59回

NEC PC-9801RA21



- PC-9801RA21 98 RA21本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 593,600円(税別)

商品番号 239	一括払価格 458,000円
48回 初回 13,080円	12,000円×47回
60回 初回 13,240円	10,100円×59回

NEC PC-9801DX/U2



- PC-9801DX/U2 98 DX/U2本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 413,600円(税別)

商品番号 267	一括払価格 328,000円
48回 初回 9,080円	8,600円×47回
60回 初回 11,440円	7,200円×59回

NEC PC-9801ES2



- PC-9801ES2 98 ES2本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 543,600円(税別)

商品番号 250	一括払価格 418,000円
48回 初回 14,380円	10,900円×47回
60回 初回 13,140円	9,200円×59回

SHARP X68000 SUPER

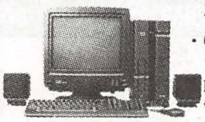


- CZ-604C-TN X68 SUPER本体
- CZ-613D-TN 15型カラーディスプレイテレビ
- MD/2HD(10枚) サービス

標準価格 483,000円(税別)

商品番号 269	一括払価格 388,000円
48回 初回 14,180円	10,100円×47回
60回 初回 8,640円	8,600円×59回

SHARP X68000 SUPERHD

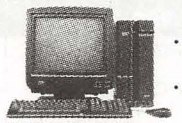


- CZ-623C-TN X68 SUPERHD本体
- CZ-613D-TN 15型カラーディスプレイテレビ
- MD/2HD(10枚) サービス

標準価格 633,000円(税別)

商品番号 258	一括払価格 498,000円
48回 初回 16,480円	13,000円×47回
60回 初回 13,340円	11,000円×59回

SHARP X68000 EXPERTⅡ



- CZ-603C X68 EXPERTⅡ本体
- CZ-602D 15型カラーディスプレイテレビ
- MD/2HD(10枚) サービス

標準価格 437,800円(税別)

商品番号 263	一括払価格 348,000円
48回 初回 10,780円	9,100円×47回
60回 初回 8,540円	7,700円×59回

SHARP X68000 PROⅡ



- CZ-653C X68 PROⅡ本体
- CZ-606D 14型カラーディスプレイ
- MD/2HD(10枚) サービス

標準価格 364,800円(税別)

商品番号 256	一括払価格 288,000円
48回 初回 10,380円	7,500円×47回
60回 初回 11,340円	6,300円×59回

富士通 FM TOWNS 20F

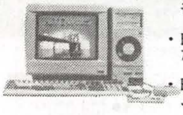


- FMTOWNS-20F モデル20F本体
- FMT-DP533 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード

標準価格 412,800円(税別)

商品番号 264	一括払価格 348,000円
48回 初回 10,780円	9,100円×47回
60回 初回 8,540円	7,700円×59回

富士通 FM TOWNS 40H



- FMTOWNS-40H モデル40H本体
- FMT-DP533 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード

標準価格 562,800円(税別)

商品番号 265	一括払価格 478,000円
48回 初回 14,780円	12,500円×47回
60回 初回 16,240円	10,500円×59回

富士通 FM TOWNS 2F



- FM TOWNS-2F モデル2F本体
- FMT-DP531 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード
- B276A010 TOWNS-OS V1.1 L20

標準価格 507,800円(税別)

商品番号 242	一括払価格 308,000円
48回 初回 12,080円	8,000円×47回
60回 初回 8,440円	6,800円×59回

富士通 FM TOWNS 2



- FM TOWNS-2 モデル2本体
- FMT-531 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード
- B276A010 TOWNS-OS V1.1 L20

標準価格 527,800円(税別)

商品番号 215	一括払価格 278,000円
36回 初回 10,160円	9,400円×35回
48回 初回 11,880円	7,200円×47回

EPSON PC-286VG



- PC-286VGSTD 286 VGSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 368,600円(税別)

商品番号 259	一括払価格 268,000円
36回 初回 11,960円	9,000円×35回
48回 初回 8,680円	7,000円×47回

EPSON PC-386VR



- PC-386VRSTD 386 VRSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA 200 バスマウス98

標準価格 448,600円(税別)

商品番号 260	一括払価格 348,000円
48回 初回 10,780円	9,100円×47回
60回 初回 8,540円	7,700円×59回

EPSON PC-286UX



- PC-286UXSTD 286 UXSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 368,600円(税別)

商品番号 243	一括払価格 268,000円
36回 初回 11,960円	9,000円×35回
48回 初回 8,680円	7,000円×47回

EPSON PC-386M



- PC-386MSTD 386 MSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

標準価格 428,600円(税別)

商品番号 246	一括払価格 328,000円
48回 初回 9,080円	8,600円×47回
60回 初回 11,440円	7,200円×59回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
National	MSX turbo	FS A1ST	87,800	74,800
TOSHIBA	DynaBook	J 3100GS 001	198,000	158,000
FUJITSU	NoteBook	FMR 50NB1	238,000	198,000
EPSON	286 BOOK	PC 286BOOK	258,000	218,000
	386 NOTEA	PC 386NOTE A	268,000	228,000
NEC	98 NOTENV	PC 9801NV	248,000	218,000
	98 NOTESX	PC-9801NS	298,000	228,000

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
SHARP	カラー漢字プリンタ	CZ-8PG1	130,000	108,000
	カラー漢字プリンタ	CZ-8PG2	160,000	128,000
	ドット漢字プリンタ	CZ-8PK10	97,800	79,800
FUJITSU	熱転写プリンタ	FMPR-204B	80,000	49,800
	ドット漢字プリンタ	FMPR-353G	138,000	108,000
National	カラー漢字プリンタ	FS-PC1	59,800	49,800
SONY	カラー漢字プリンタ	HBP-F1C	49,800	42,800

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
NEC	シリアルプリンタ	PC-PR201/65A	215,000	178,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/60A	158,000	128,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/45	95,000	78,800
	熱転写プリンタ	PC-PR150VL	84,800	69,800
	熱転写プリンタ	PC-PR150T	64,800	53,800
EPSON	ドット漢字プリンタ	VP-960PC	118,000	94,800
	熱転写プリンタ	AP-960PC	94,800	75,800

完全保証 全国どこでもアフターサービスOK

低金利クレジット 予算に応じ3回～60回まで

FAXでも注文OK FAX 0468(48)3273

全国無料配送 日曜・祭日・指定日 OK

消費税 広告はすべて消費税込みの価格で表示してあります

掲載以外の商品もお気軽にお問合せ下さい

NEC マイコンショップ C&C

SHARP X68000 EXEショップ

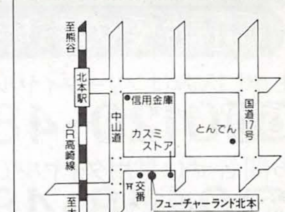
FUJITSU FMショップ会

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

〒364 埼玉県北本市本宿2－40
フューチャーランド北本　（有）明光電気商会

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●



NECストア

● お申し込み方法 ●

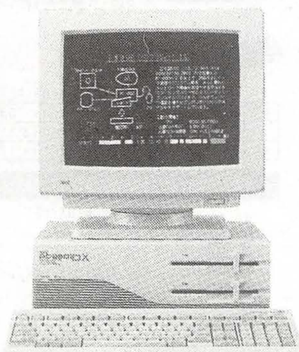
▶低金利クレジットOK‼ 有利な分割払いをご利用下さい。

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801DX 2/U2

PC-9801 DX2/U2 Aセット



- ●PC-9801DX2/U2 …………… ¥318,000
- ●PC-KD882(0.31㎜) …………… ¥89,800
- ●PC-PR201GS …………… ¥135,000

標準価格計 ~~¥542,800~~➡ ご提供価格 ¥396,000

フロッピーディスク1箱＋キーボードカバー＋プリンター用紙サービス(1000枚)

クレジット(消費税込みの価格)

24回	1回目 ¥21,592	2～24回 ¥20,200
36回	1回目 ¥17,270	2～36回 ¥14,400
60回	1回目 ¥13,007	2～60回 ¥9,700

Bセット



- ●PC-9801DX2/U2 ¥318,000
- ●PC-KD882(0.31㎜) ¥89,800
- ●PC-PR201/65A(カラー対応) ¥215,000

標準価格計 ~~¥622,800~~
ご提供価格 446,000円

フロッピーディスク1箱＋キーボードカバー＋プリンター用紙サービス

24回	1回目	23,180	2～24回	22,800
36回	1回目	16,587	2～36回	16,300
60回	1回目	16,110	2～60回	10,900

Cセット　お買得品



- ●PC-9801DX2/U2 ¥318,000
- ●CMC-141S(0.28㎜) ¥76,800

標準価格計 ~~¥394,800~~
ご提供価格 286,000円

24回	1回目	15,339	2～24回	14,600
36回	1回目	12,473	2～36回	10,400
60回	1回目	9,722	2～60回	7,000

NEC PC-9801RA21

Aセット



- ●PC-9801RA21 ¥498,000
- ●PC-KD882(0.31㎜) ¥89,800
- ●PC-PR201GS(プリンター) ¥135,000

標準価格計 ~~¥722,800~~
ご提供価格 529,000円

フロッピーディスク1箱＋プリンター用紙サービス(1,000枚)

24回	1回目	28,485	2～24回	27,000
36回	1回目	20,848	2～36回	19,300
60回	1回目	14,888	2～60回	13,000

Bセット



- ●PC-9801RA21 ¥498,000
- ●CMC-141S(0.28㎜) ¥76,800

標準価格計 ~~¥574,800~~
ご提供価格 408,000円

24回	1回目	22,526	2～24回	20,800
36回	1回目	15,566	2～36回	14,900
60回	1回目	13,044	2～60回	10,000

NEC PC-9801ES2



- ●3.5インチFDD搭載 32ビット機
- ●PC-9801ES2 ¥448,000
- ●PC-KD853N(0.31㎜) 118,000円

標準価格計 ~~566,000円~~
ご提供価格 398,000円

24回	1回目	21,748	2～24回	20,300
36回	1回目	16,403	2～36回	14,500
60回	1回目	10,063	2～60回	9,800

NEC PC-9801RS21



- ●PC-9801RS21 ¥398,000
- ●PC-KD853N(0.31㎜) ¥118,000

標準価格計 ~~¥516,000~~
ご提供価格 354,000円

24回	1回目	18,327	2～24回	18,100
36回	1回目	14,484	2～36回	12,900
60回	1回目	9,929	2～60回	8,700

NEC PC-8801MC model2

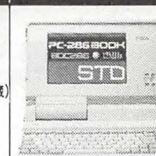


- ●88＋CD-ROMで楽しさケタ違い
- ●PC-8801MC model2 ¥199,000
- ●PC-KD862S(ステレオアンプ内蔵) ¥99,800

標準価格計 ~~¥298,800~~
ご提供価格 222,000円

24回	1回目	12,662	2～24回	11,300
36回	1回目	8,727	2～36回	8,100
60回	1回目	9,527	2～60回	5,400

EPSON PC286BOOK



- ●3.5インチ2HD×2ドライブ搭載
- ●機動性を追求したブックサイズ
- ●PC-286BOOK-STD ~~¥258,000~~

ご提供価格 213,000円

24回	1回目	13,112	2～24回	10,800
36回	1回目	10,880	2～36回	7,700
60回	1回目	8,024	2～60回	5,200

NEC PC-98HA



- ●HANDY98/新登場 MS-WORKS標準添付
- ●PC-98HA(本体) ¥198,000
- ●PC-98HA-01 ドッキングステーション ¥50,000

標準価格 ~~¥248,000~~
ご提供価格 188,000円

24回	1回目	10,018	2～24回	9,600
36回	1回目	9,471	2～36回	6,800
60回	1回目	6,473	2～60回	4,600

NEC PC-9801nv/ns

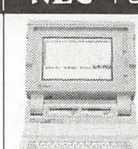


- ●豊富な98ソフトが使えるフットワーク抜群のノートパソコン
- ●PC-9801nv 標準価格 ~~¥248,000~~ ご提供価格 198,000円
- ●PC-9801ns(32ビット) 標準価格 ~~¥298,000~~ ご提供価格 238,000円

(クレジット例は98nv)

24回	1回目	10,796	2～24回	10,100
36回	1回目	8,635	2～36回	7,200
60回	1回目	9,453	2～60回	4,800

NEC PC-9801T model W2/W5



- ●32ビットパワーラップトップ98
- ●PC-9801T model W2 ~~¥548,000~~ ご提供価格 408,000円
- ●PC-9801T model W5 (40メガHDD内蔵) ~~¥758,000~~ ご提供価格 568,000円

(クレジット例はW2)

24回	1回目	22,526	2～24回	20,800
36回	1回目	15,566	2～36回	14,900
60回	1回目	13,044	2～60回	10,000

NEC PC-IN502



パーソナルイメージスキャナ
- ●A4サイズまでの原稿が読み取り可能
- ●読取線密度は90、120、180、240ドット／インチを選択可能

標準価格 ~~¥99,800~~
ご提供価格 66,000円

6回	1回目	12,282	2～6回	12,200
12回	1回目	6,565	2～12回	6,300
24回	1回目	5,132	2～24回	3,300

今月の特選品

- ●コニック・87メガハードディスク(SCSI・IF付) AW-P80C ¥176,000 大特価 ¥108,000
- ●NEC・ページプリンター(新製品) PC-PR1000 ¥288,000 〈EPカートリッジ付〉大特価 ¥216,000
- ●PC-H98model 60-100 100メガHDD内蔵 ¥1,500,000 1台限り大特価 ¥918,000
- ●PC-98RL model 51 40メガHDD内蔵 ¥860,000 1台限り大特価 ¥538,000
- ●NEC・ノートパソコン PC-9801n ¥248,000 3台限り大特価 ¥158,000

プリンター

- PC-PR201GS(NEC)……………¥135,000→105,000円
- PC-PR101GS(NEC)……………¥115,000→ 90,000円
- PC-PR150T(NEC)………………¥ 64,800→ 54,000円
- PC-PR150VH(NEC)……………¥ 99,800→ 77,000円
- PC-PR201/45(NEC)……………¥ 95,000→ 74,000円
- PC-PR201/60A(NEC)…………¥158,000→122,000円
- PC-PR201/65A(NEC)…………¥215,000→165,000円
- PC-PR201/80A(NEC)…………¥275,000→207,000円
- PC-PR350(NEC)………………¥168,000→129,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

- FDC-55M(アクセル・5"1ドライブ)・¥ 58,000→ 41,000円
- FDC-56M(アクセル・5"2ドライブ)・¥ 85,000→ 54,000円
- FDC-355(アクセル・3.5"1ドライブ)・・¥ 58,000→ 36,000円
- FDC-356(アクセル・3.5"2ドライブ)・・¥ 85,000→ 49,000円
- FDC-57(アクセル・5"オート1ドライブ)・¥ 68,000→ 49,000円
- FDC-58(アクセル・5"オート2ドライブ)・¥ 98,000→ 66,000円
- FDC-357(アクセル・3.5"オートドライブ)……¥ 68,000→ 48,000円
- FDC-358(アクセル・3.5"オート2ドライブ)……¥ 98,000→ 65,000円
- SRC-81(SCSI/IF付)……………¥188,000→132,000円
- SRC-131(SCSI/IF付)……………¥228,000→159,000円
- CRC-MH4B(40メガ/IF付)…………¥ 99,800→ 63,000円
- SR-40(ICM-40メガHDD)…………¥118,000→ 93,000円
- SR-80(ICM・80メガHDD)…………¥168,000→138,000円
- AHD-1040-1(アクセル・内蔵40メガHDD)……¥148,000→ 89,000円

その他

- TN-98E(400カウントバスマウス)……¥ 9,800→ 5,800円
- SR-007(縦型ラック、サンクサプライ)……¥ 24,500→ 16,800円
- サウンドミュージシャン(SNE・FM音源ボード)……¥ 25,000→ 19,800円
- サウンドオーケストラV(SNE・FM音源ボード)……¥ 35,000→ 29,800円
- サウンドオーケストラL(SNE・FM音源ボード)……¥ 28,000→ 21,800円
- SC-2C(Needs・プリンター切替器)……¥ 7,500→ 6,000円
- SC-232(Needs RS232C切替器)……¥ 7,500→ 6,000円
- EMJ-2000L(メルコ・2メガEMSボード)……¥ 34,800→ 27,000円
- PC-IN503G(NEC・カラーイメージスキャナー)……¥145,000→116,000円
- PC-IN506(NEC・カラーイメージスキャナー)……¥228,000→182,000円

フューチャーランドU-Comコーナー

- ●PC-9801VM2(640K) 138.000円
- ●マッキントッシュ plus 120.000円
- ●PC-9801F2(640K) 40.000円
- ●PC-9801(640K) 24.000円
- ●PC-PR201H2(カラー・第2水準付) 80.000円
- ●PC-PR201H 60.000円
- ●PC-PR201(トラクター付) 45.000円
- ●IP-130K-PC(エプソン・インクジェット) 40.000円
- ●PC-PR101(10インチ) 36.000円
- ●PC-8853N(0.31mm・デジタルRGB) 38.000円
- ●PC-KD551K(0.39mm・デジタルRGB) 35.000円
- ●PC-9831MW(5インチFDD) 43.000円
- ●PC-9881N(8インチFDD) 29.000円
- ●SR-40(ICM/40メガHDD) 63.000円

●アフターケア完全保証　●全国無料配達　●ビジネスソフト特価販売中　●営業時間 AM10:00～PM8:00

ご提供価格には消費税3%は含まれておりません。契約時別途3%お支払いいただきます。(注意)ただし広告掲載商品のクレジット価格については3%込みの値段で計算しております。

中古 激安 新品

とにかく ☎ してみよう〜!!

高価買取中

0474(76)0860

TEL受付は、PM11:00マデ

●全国通販、ローンもOK!!

★買って安心中古品も保証付。★価格は1月15日現在のものです。★木曜日定休日★スタッフ募集中★

買取り価格	買取り機種	販売価格
	本体	
¥260,000	PC-9801RA21	¥285,000
¥210,000	PC-9801RA2	¥240,000
¥210,000	PC-9801RS21	¥240,000
¥165,000	PC-9801RX21	¥180,000
¥160,000	PC-9801RX2	¥175,000
¥150,000	PC-9801VX21	¥170,000
¥140,000	PC-9801VX2	¥160,000
¥130,000	PC-9801VM11	¥150,000
¥125,000	PC-9801VM21	¥150,000
¥100,000	PC-9801VM2(640K)	¥129,000
¥140,000	PC-9801NS	¥160,000
¥100,000	PC-9801N	¥120,000
¥100,000	PC-9801LV21	¥120,000
¥130,000	PC-9801LV22	¥149,000
¥120,000	PC-9801UV11	¥140,000
¥120,000	PC-9801UV21	¥140,000
¥90,000	PC-9801UV2(640K)	¥110,000
¥120,000	PC-98DO	¥135,000
¥130,000	PC-286VF-STD	¥149,000
¥120,000	PC-286VE-STD	¥139,000
¥100,000	PC-286US-STD	¥120,000
¥100,000	PC-286V-STD	¥120,000
¥50,000	PC-88VA	¥65,000
¥40,000	PC-8801MA	¥55,000
¥35,000	PC-8801FA	¥50,000
¥30,000	PC-8801MH	¥45,000
¥25,000	PC-8801FH30	¥42,000
¥20,000	PC-8801SR30	¥39,000
¥160,000	X68000セット	¥189,000
¥170,000	X68000ACEセット	¥210,000
¥220,000	X68000EXPERTセット	¥255,000
¥30,000	X1ターボZ	¥45,000
¥25,000	MSX2+	¥35,000
¥15,000	MSX2ドライブ付き	¥25,000
	ディスプレイ	
¥35,000	PC-KD853N	¥48,000
¥30,000	PC-KD854N	¥42,000
¥35,000	PC-KD863S	¥55,000
¥25,000	PC-KD862	¥42,000
¥35,000	PC-TV353	¥53,000
¥38,000	PC-TV453N	¥58,000
¥30,000	XC-1498C	¥42,000
¥28,000	CU-14FD	¥40,000
	プリンター	
¥20,000	PC-PR101TL3	¥35,000
¥30,000	PC-PR201TL3	¥45,000
¥40,000	PC-PR150VH	¥55,000
¥40,000	AP-900PC	¥55,000
高価買取	その他機種	¥大特価

高価買取中

今月の新品目玉品

- ●CZ-653C, CZ-604D ¥269,000
- ●PC-9801DO+ ¥198,000
- ●PC-9801NV ¥198,000
- ●PC-9801DX2 ¥239,000
- ●PC-9801NS-20 ¥339,000
- ●PC-286C ¥129,000

新品特価&特選中古

- ●X68000ACE HD セット(CZ-611C+CZ-601D) ¥239,000
- ●PC-286VF ¥149,000
- ●PC-9801VM2(640K) ¥139,000
- ●PC-9801M2(640K) ¥85,000
- ●PC-9801LV21 ¥120,000
- ●PC-8801MA2 ¥59,000
- ●PC-8801MC2 ¥89,000
- ●CZ-6TU(アナログTVチューナー) ¥24,000
- ●JR-200CL 新品(スター136桁、48ドットカラー) ¥98,000
- ●FS-A1F ¥25,000
- ●HB-F1XV ¥39,000
- ●HB-F1XD ¥25,000
- ●IT-X203(X68ヨウ20Mハードディスク) ¥42,000
- ●AW-P80C 新品(コニック、87Mハードディスク) ¥99,800
- ●MNI-5 新品(5インチ 2HDドライブ) ¥35,000
- ●FDC-358 新品(3.5インチ、2HD、2DDオートリバース) ¥54,800
- ●サウンドエース ヒビキ 新品(HIFIステレオ、スピーカー付) ¥28,000
- ●リトルオーケストラL 新品(ステレオFM音源) ¥14,900
- ●FM 新品(98用サウンドボード) ¥12,800
- ●200カウントマウス 新品 ¥2,900
- ●ビジネス&ゲームソフト ¥激安

新品 / 下取り品	PC-9801 RA21	PC-9801 DX2	PC-9801 DX2/U2	PC-9801 NV	PC-98DO+	X68000 PRO2+ CZ-604D
PC-8801FA	¥319,000	¥219,000	¥219,000	¥179,000	¥200,000	¥245,000
PC-9801RX2	¥189,000	¥89,000	¥89,000	¥55,000	¥70,000	¥110,000
PC-9801UV11	¥229,000	¥129,000	¥129,000	¥95,000	¥110,000	¥170,000
PC-9801VM2	¥269,000	¥160,000	¥160,000	¥129,000	¥150,000	¥175,000
PC-9801VM21	¥224,000	¥129,000	¥129,000	¥89,000	¥100,000	¥170,000
PC-9801VX2	¥219,000	¥119,000	¥119,000	¥69,000	¥90,000	¥145,000
PC-9801VX21	¥199,000	¥109,000	¥109,000	¥74,000	¥80,000	¥135,000
PC-9801DO	¥234,000	¥130,000	¥130,000	¥94,000	¥115,000	¥150,000
PC-286V-STD	¥249,000	¥149,000	¥149,000	¥109,000	¥130,000	¥190,000
X68000セット	¥199,000	¥99,000	¥99,000	¥59,000	¥80,000	———

◀その他の組合せも高価下取りします。

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。

●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

株式会社 コムネット

☎0474(76)0860

FAX.0474(76)1294

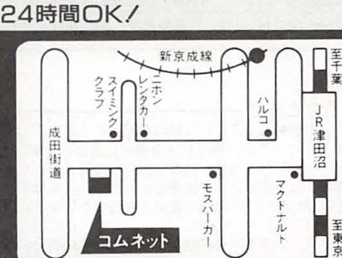
■申込方法 現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。

住友銀行 津田沼駅前支店

普通 560065 (株)コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13

営業時間 AM11:00ヨリPM8:00マデ



★とびっきりの安さ＆安心のサポート信頼の店

UBERS ユーバース

▲掲載価格には消費税は含まれておりません。　▲掲載商品はほんの一部だけです。その他、ハード、ソフト、小物、ワープロ関係商品全て取り扱い――激安販売中!!

PC-9801 RA21 定価 ¥498,000 新同 ¥315,000

PC-9801 RS21 定価 ¥398,000 新同 ¥268,000

PC-9801DX(/u)2 新製品 定価 ¥318,000 新同 ¥207,000

PC-98 DO+ 新製品 定価 ¥278,000 新品 超破格値奉仕中

PC-9801nV 新製品 定価 ¥248,000 超特価奉仕中

PC-9801 NS-20 定価 ¥448,000 新同 ¥305,000

マッキントッシュ SE30/40mbHDD 定価 ¥598,000 新品 ¥435,000

DYNA BOOK (J3100SS-001) 定価 ¥198,000 限定品 ¥110,000

FM-TOWNS-2Fセット (＋DPC531,KB101) 定価 ¥487,700 新同 ¥258,000

X-68000 EXPERTII-HDセット 新品 超破格値奉仕中

ディスプレイ

- PCKD881 定価¥118,000→¥79,800
- PCKD882 定価¥89,800→¥59,800
- PC-TV455 定価¥147,000→¥89,000
- PC-TV454 定価¥128,000→¥79,800
- N5913U 定価¥120,000→¥80,000
- CU-14TV 定価¥99,800→¥73,000
- CU-14FD 定価¥74,800→¥45,000
- XC-1498CII 定価¥107,000→¥53,000
- XC-1498C 定価¥99,800→¥50,000
- PCKD854N 定価¥89,800→¥45,000
- CU21HD 定価¥146,000→TELにて

プリンター

- PC-PR201/65A 定価¥215,000→¥158,000
- PC-PR201/60A 定価¥158,000→¥116,000
- PC-PR201GS 定価¥135,000→TELにて
- PC-PR150VL 定価¥84,800→¥63,000
- PC-PR150T 定価¥64,800→¥48,000
- LBP-A404 定価¥265,000→TELにて
- BJ10V 定価¥74,800→¥55,000
- JR200CL 定価¥134,800→¥77,000
- TX-24CL 定価¥69,800→¥40,000
- VP2600PC 定価¥145,000→TELにて
- AP900PC 定価¥94,800→TELにて

富士通・TOWNSフェアー

FMTOWNS-2 セット
FMT-DP533
FMT-KB105
TOWNSシステム
5セット限り
¥235,000
※御購入予定の方、今がチャンス!!

掲載価格は1月25日現在の価格です。変動ある場合がありますので、TELにてご確認ください。（安くなる場合が多い）

パソコンディスカウントSHOP
UBERS ユーバース

●代金引換システム●

現金払いでお買上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。(手数料別)

●お申込み方法●

①お問合せ ご注文はお電話で!!
②コンピュータ登録（ご予約受付）
③お手続き（銀行振込、現金書留、クレジット）BANK
④配送センターより発送（ご入金確認後）

ハードディスク

- HC40 定価¥108,000→¥79,800
- HC80 定価¥148,000→¥110,000
- HC130 定価¥178,000→¥133,000
- LitteE40 定価¥99,800→¥60,000
- CRCMH4B 定価¥99,800→¥58,000
- CRCIHR4 定価¥107,800→¥69,800
- TRAST40S 定価¥118,000→¥77,000
- 5インチシングルドライブ ¥25,000より
- 3.5インチシングルドライブ ¥23,000より
- メルコRAMボード 20%～50%OFF
- I/OデータROMボード 20%～50%OFF

ソフト

- 一太郎VER4.3 定価¥58,000→¥40,000
- 花子Ver2 定価¥58,000→¥40,000
- MS/DOSVER3.3C 定価¥9,800→¥7,500
- MS/WINDOWS 定価¥20,000→¥16,500
- エクセル 定価¥98,000→¥68,000
- PIEXEPLUS 定価¥58,000→¥43,000
- ロータス123Rel2.2J 定価¥98,000→¥65,000
- Z'sword JG Ver2 定価¥58,000→¥43,000
- クイックBASIC 定価¥20,000→¥15,000
- マイフェス98Ver5 定価¥38,000→¥28,500
- CCT98II 定価¥15,000→¥12,000

PC-9801NS 定価 ¥298,000 新同 ¥198,000

PC-9801 (Tmodel W2) 定価 ¥548,000 新同 ¥390,000

PC-286BOOK 定価 ¥258,000 新同 ¥185,000

PC-286 VG-STD 定価 ¥268,000 新同 ¥166,000

X-68000 EXPERTIIセット 新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROII-HDセット 新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROIIセット 新品 超破格値奉仕中

PC-386 LSR-STD 定価 ¥538,000 新品 超破格値奉仕中

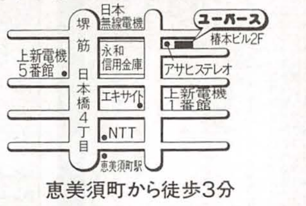
PC-386 VR-STD 定価 ¥348,000 新同 ¥220,000

PC-ONE (PC286LP) 新製品 定価 ¥298,000 新品 超特価奉仕中

PC-CLUB (PC286C-STD) 新製品 定価 ¥168,000 新品 超破格値奉仕中

PC-386NOTE-A 新製品 定価 ¥268,000 超特価奉仕中

■日本橋店(大阪)



恵美須町から徒歩3分
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06)631-4016
FAX06(631)8145

振込銀行 太陽神戸三井銀行 大阪南支店
口座番号 普通口座3135055 ㈱ユーバース

■神戸店



元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371-1030
FAX078(371)1280

振込銀行 太陽神戸三井銀行 栄町支店
口座番号 普通口座3301768 ㈱ユーバース

■京都店



地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341-1444
FAX075(343)4226

振込銀行 太陽神戸三井銀行 京都四条支店
口座番号 普通口座3164309 ㈱ユーバース

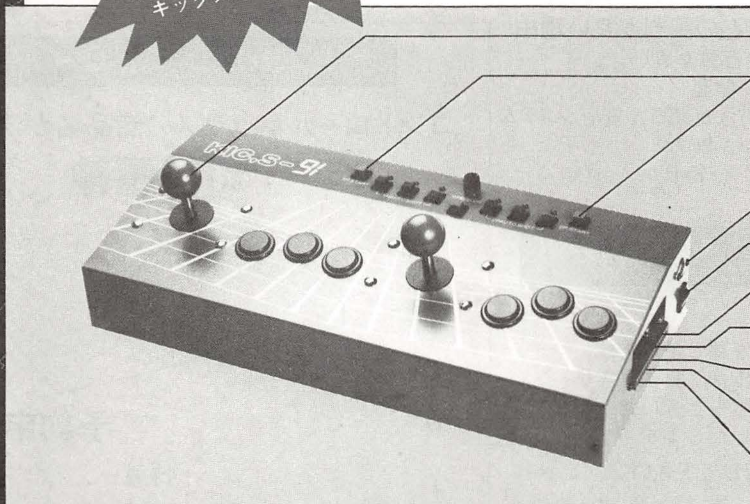
電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話ください。

誰にも負けない!!
KIC'S-91
キックス・キューイチ

さらに進化して新登場

KIC ケイアイシー

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー



- 2、4、8、方向切換付、ジョイスティック
- コイン、1P・2Pスタートボタン
- 各連射のON/OFF切換ボタン
- 連射スピード、VR及び確認LED
- RGB or 音声出力DIN8
- 電源セルフチェックLED
- ヘッドフォンor音声出力端子
- ステレオ/モノラル切換スイッチ
- BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- 音量メインVR
- RGB、レベル調整VR

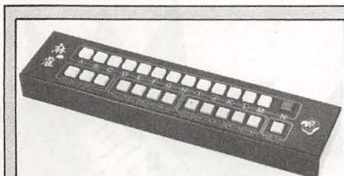
ズバリ!! 賢いゲーマーの賢いきゅーいち。

★電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
★電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
★音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュール(オプション)より、ステレオ/モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
★連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
★新開発、フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間):お買い上げ日より6ヶ月間

◆ゲーム基板も豊富に取り揃えています◆
君の欲しい基板、もしかしたら…!!

超お買得、PCBリスト送付中!!(請求はハガキで!)



別売付属品
麻雀パネル(ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプ A ¥35,000 ビデオ対応(VHF、オプション)
付属品 ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプ B ¥29,000(RGB専用)
付属品 ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプ C ¥38,000(タイプA、B両方対応)
付属品 ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション ¥2,000(タイプA・CのVHF対応)
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

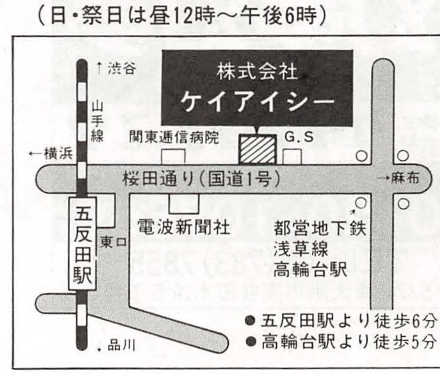
★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額+送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★「きっくす倶楽部」会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

中部地区	宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区	テクナート ☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス ☎092-572-4110

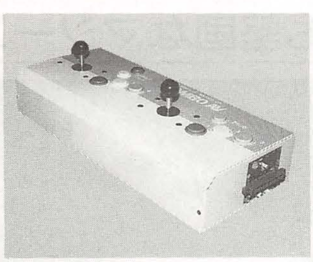
● 営業時間 午後1時〜7時
(日・祭日は昼12時〜午後6時)



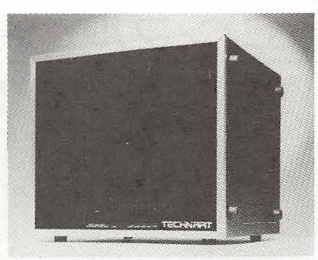
KIC 株式会社ケイアイシー ☎03-3448-0832・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕

ゲームに金縛り!!

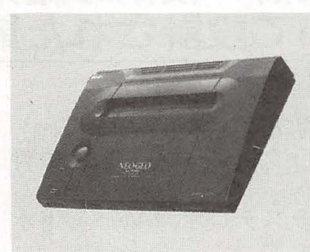




■COMBO AV
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能。ヘッドホン・TV・CRTからでも音声が出せます。高出力電源(5V 8A)で安定した画像。オートトリガーは、単独スピード切り替え可能。
ビデオ出力のVタイプ￥34,000　RGB出力のRタイプ￥29,000　V+RのVRタイプ￥36,000です。



■18インチRGBモニター　￥78,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。画面上下反転スイッチ付き、縦画面／横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
※類似品にご注意。



■NEO-GEOシステム
高品位なグラフィック/サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス、拡大/縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。
本体(コントローラ付)￥58,000
ゲームカセット￥28,000〜￥35,000
ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売。



■コントロールBOX KIC'S-91
連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームは、BOX上部にあります。ヘッドホン端子付、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。￥35,000
Bタイプ　RGB入力のあるモニター(200ライン、15kHz)が使えます。￥29,000
Cタイプ　A+Bの機能です。￥38,000

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注）価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

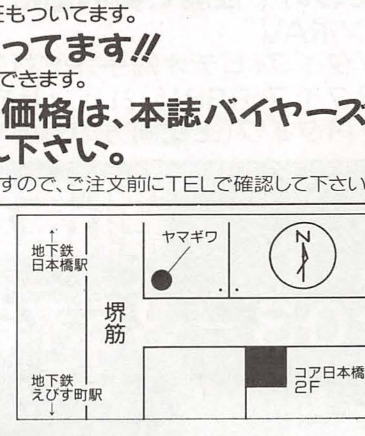
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間：AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!



いまだかってない こんな空間が欲しかった

＝

創造空間 COMBO

業務用基板いろいろ 激安・メチャ安・超安!!

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び!

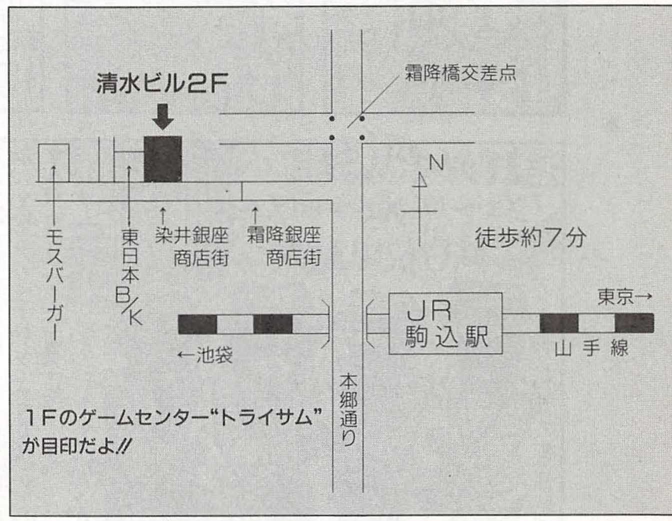
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね!

★中古基板3,000円より、在庫2,000枚

★麻雀用パネル（ハーネス付）6,000円



ゲームライクなスペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン

すべてが標準装備

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155mm）

- ◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
- ◆2スピーカーによるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドホン・ラジカセ等接続OK
- ◆高出力電源（5V8A）で安定した画像、余裕あるパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）
- ◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
- ◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製　ニュータイプ）
- ◆本体メインコネクターは、キョーワ式
- ◆保守調整は、全て外部より可能
- ◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照→）

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

- ●Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）……定価34,000円
- ●Rタイプ（RGB15・21ピン対応）……定価29,000円
- ●VRタイプ（上記両方の対応）……定価36,000円



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ!最高!平然!ガッカリ!するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ!）ゲームができるのだ! ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの!タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームがし易いし、一種独特の楽しみがあるよ!……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ!

★100人に聞きました
コンパネは水平タイプがよい……96人。何と96%が水平パネルが良いとの事です。もっともですね!アーケードゲームマシンも然り、COMBO AVは"ゲームを楽しむ"という事を最重点に開発されたんです。他、たくさんのアイデアがいっぱいです。尚、COMBO AVの企画・開発は㈱キョーワインターナショナルです。

熱いハートをバックアップする **創造空間 COMBO**

詳しい資料は62円切手2枚同封の上BM係までご請求下さい。

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F

☎03-3576-1484

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）

COMBO AV
- ●関西地区発売元 テクナート 06-643-7641
- ●中部地区発売元 宇宙堂 052-916-1407

NOVAに技あり、安さあり・・・

SHARP X68000

EXPERTII 注文No.B-0301
X68000EXPERTII(CZ603C)……………¥338,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥453,000➡TEL特価!!

EXPERTII HD 注文No.B-0302
X68000EXPERTII·HD(CZ613C)………¥448,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥563,000➡TEL特価!!

PROII 注文No.B-0303
X68000PROII(CZ653C)……………………¥285,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥400,000➡TEL特価!!

PROII HD 注文No.B-0304
X68000PROII·HD(CZ663C)………………¥395,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ605D)…¥115,000
合計 ¥510,000➡TEL特価!!

SUPER HD 注文No.B-0305
X68000SUPERHD(CZ623C-TN)…………¥498,000
15型カラーディスプレイテレビ(CZ613D-TN)……¥135,000
合計 ¥633,000➡TEL特価!!




EPSON PC CLUB



注文No.B-0306
新登場
エプソン PC286CSTD ¥168,000
三 菱 XC1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥275,000
特価179,000円
初回¥8,220/月々¥4,700×47回

MSX turbo R FS-A1ST

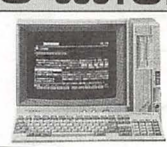
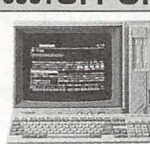
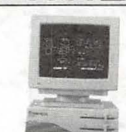


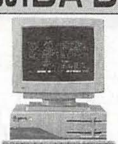
注文No.B-0307
新登場
ナショナル FS-AIST ¥87,800
サンヨー CMT/A14F1 ¥64,800
定価合計 ¥152,600
特価107,000円
初回¥5,610/月々¥3,600×35回

NOVA 情報機器

ノバ情報機器

日本一の品揃え

PC-9801UF	PC-9801UR-UR/20	PC98DO+	PC-9801DX2	PC-9801DX/U2
				
注文No.B-0308	注文No.B-0309	注文No.B-0310	注文No.B-0311	注文No.B-0312
NEC PC9801UF ¥218,000	NEC PC9801UR ¥218,000	NEC PC98D+ ¥278,000	NEC PC9801DX2 ¥318,000	NEC PC9801DX/U2 ¥318,000
三菱 XC-1498C-2 ¥107,000	三菱 XC-1498C-2 ¥107,000	三菱 XC1498C-2 ¥107,000	三菱 XC1498C-2 ¥107,000	三菱 XC-1498C-2 ¥107,000
定価合計 ¥325,000	定価合計 ¥325,000	定価合計 ¥385,000	定価合計 ¥425,000	定価合計 ¥425,000
特価206,000円	特価206,000円	特価248,000円	特価272,000円	特価272,000円
初回¥7,880/月々¥3,400×47回/ボ1.2万×8回	(PC9801UR/20 セット特価 ¥298,000)	初回¥4,740/月々¥4,100×47回/ボ1.5万×8回	(PC9801DX5 セット特価 ¥378,000)	(PC9801DX/U5 セット特価 ¥378,000)

エプソン PC-386S-STD	PC9801DS·DS/U	PC-9801DA·DA/U	エプソン PC386M-STD	エプソン PC-286VG-STD
				
注文No.B-0313	注文No.B-0314	注文No.B-0315	注文No.B-0316	注文No.B-0317
エプソン PC386S-STD ¥498,000	NEC PC9801DS2 ¥358,000	NEC PC9801DA2 ¥448,000	エプソン PC286M-STD ¥328,000	エプソン PC286VG-STD ¥268,000
三菱 XC1498C-2 ¥107,000	三菱 XC-1498C-2 ¥107,000	三菱 XC-1498C-2 ¥107,000	三菱 XC1498C ¥99,800	三菱 XC1498C ¥107,000
定価合計 ¥605,000	定価合計 ¥465,000	定価合計 ¥555,000	定価合計 ¥427,800	定価合計 ¥375,000
特価395,000円	特価303,000円	特価368,000円	特価287,000円	特価221,000円
初回¥8,100/月々¥6,500×47回/ボ2.4万×8回	(PC9801DS5/U5 セット特価 ¥410,000)	(PC9801DA5/U5 セット特価 ¥480,000)	初回¥6,260/月々¥5,300×47回/ボ1.4万×8回	

メーカー	ソフト	価格
ロータス	1-2-3 R2.2J	~~¥98,000~~
ジャストシステム	一太郎Ver4.3	~~¥58,000~~
ジャストシステム	一太郎dash	~~¥39,000~~
デービー	P1.Spirits	~~¥28,000~~
クレオ	BUSI COMPO	~~¥40,000~~
ローランド	ミュージ郎	~~¥150,000~~
マイクロソフト	Quick Cver2.0	~~¥20,000~~
マイクロソフト	Quick BASIC ver4.5	~~¥20,000~~
メガソフト	MIFES V5.0	~~¥38,000~~
メガソフト	MEMORY PRO386	~~¥10,000~~
シーエスラボ	SELEXウィンドウ	~~¥18,000~~
ビレッジ	VZエディター	~~¥9,800~~

ソフトコーナー 価格はTELにて なんでもお問合せ下さい

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。
表示価格には消費税は含まれておりません。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先:〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先: 三菱銀行虎ノ門支店普通預金0319436ノバ情報機器
●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
●クレジットをご利用いただく場合
3~60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

中古パソコン買取り・下取り・販売

パソコン・ワープロ・CRT・プリンター・ディスク・ソフト他

お申し込みはお電話一本!!

信頼と安心の日本マイコン流通センター

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

※2/10・4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

㈱日本マイコン流通センターの全国通信販売システム

1. 全国どこでも激安販売 全国どこでも同じように同じ激安価格で商品を購入することができますので、地域による損得がありません。

2. お電話1本で簡単申込み ご自宅や会社に居ながらにして、お電話だけで簡単にお申し込みができます。また、FAXや郵便などでもご注文お問い合わせをお受け致しております。

3. クレジット大歓迎! 全国どこでも分割払いによるお求めができます。(但し、一部離島でご利用できない地域があります) 3回～60回の均等分割払いをはじめ、ボーナス併用払い、ボーナス一括払い、夏冬ボーナス2回払いなどあらゆる支払方法が可能です。クレジットカードをお持ちでない方でも利用できます。

4. 支払の延期ができます。 初回のお支払を数ヵ月さきに延長するスキップ払いもお受け致します。お支払いを1ヵ月から5ヵ月先に延長することができます。(但しクレジットご利用時に限る)

5. クレジットカードでもOK! クレジットカードをお持ちのかたは、カードでの決済もできます。使い慣れたカードのカード番号をお聞かせ下さい。

6. 商品お届け日の指定ができます。 留守がちの方も安心! 商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します。また日中留守にされる方には夜間(PM6:00～8:00)のお届けも可能になりました。

7. 代金引き換え払いもOK! 「振込や送金に行く暇が無くて……」という方も安心、商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払いして戴くシステムを導入致しました。

＊代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は保護者と一緒にお申し込みください。なお、このシステムには若干の手数料がかかりますので予めご了承ください。



8. ワイドな保証 通常の保証に加え、当社独自の保険システムを完成いたしました。盗難や不注意による事故でも安心! お求め頂いた商品と同等の商品をお届け致します。詳しくはお電話でお問い合わせください。

9. 中古と新品の組合せも自由自在 パソコン本体は中古品でディスプレイは新品……などというようにお客様のご要望どうりの組合せが可能です。なお、当社の中古品はメーカーとのタイアップによる万全のチェックをしておりますので安心してお求めになれます。



正社員募集中!!

- ●勤務地：渋谷
- ●資格：高卒以上、18才～20才くらい迄
- ●勤務時間：10:00～19:00(実働8時間)
- ●休日休暇：週休制(土日は原則勤務)、夏期休暇、年末年始、特別休暇、慶弔休暇など
- ●給与：月給制 ¥165,000以上
- ●待遇：交通費全額支給、社員販売制度、社員商品貸出制度
- ●業務内容：電話による応対、店舗の接客、商品管理など
- ■応募方法：電話のうえ面接時間を確認後、履歴書を持参してください。

03-3463-2361 人事課 弘瀬(ひろせ)

新品限定激安品

NEC PC-9801LS5



新品限定5台　44%引

定価￥866,000

税込特価￥498,000

- 40メガHDD内蔵&3.5FDD2基搭載
- 32ビット高速処理
- 1.6メガRAM標準実装
- ラップトップで最高の見やすさ〔プラズマディスプレイ〕搭載

回数	1回目	2回目以降
15回	￥38,050	￥37,300
20回	￥29,760	￥29,100
24回	￥26,820	￥24,600
36回	￥20,970	￥17,400

NEC PC-8801MC2



42%引

定価￥199,000

税込特価￥114,000

- 先進のCD-ROM標準装備
- 音楽用CDの再生もOK!
- 充実の日本語漢字変換可能
- ステレオFM音源搭載に加え、デジタルサンプリングもOK!

回数	1回目	2回目以降
15回	￥9,250	￥8,500
20回	￥7,980	￥6,600
36回	￥4,210	￥4,000

コニック AW-P80C



48%引

定価￥178,000

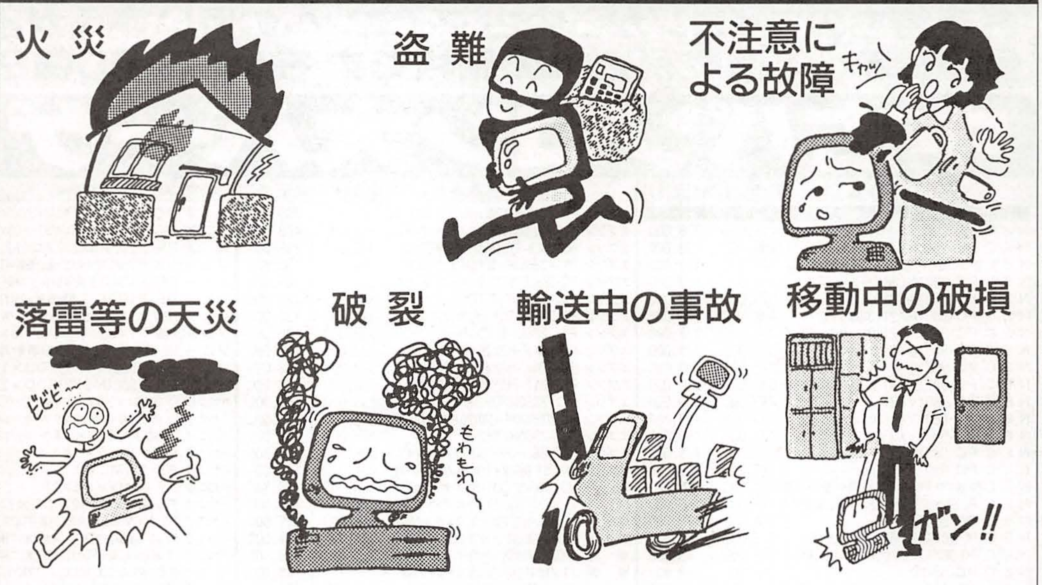
税込特価￥94,800

- 最新のSCSI 80メガハードディスク
- PC98、286用SCSI I/F付
- 初心者でも簡単にインストールできるソフト〔カンタントライ〕付属

回数	1回目	2回目以降
12回	￥8,902	￥8,800
20回	￥6,416	￥5,500
36回	￥4,422	￥3,300

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

高～い修理代がぜ～んぶ無料(タダ)!!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。
(但し、商品1点ごとに20万円以上のものに限る。なお20万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられます。)

カード取扱い提携会社
JCB / VISA / UC / DC / 日本信販

分割払い取扱い提携会社
※分割払いはカードをお持ちでない方でもご利用できます。
オリックスクレジット / 日本信販 / JACCS / オリエント / 日総信 GF

業界唯一
他店には無い「安心の総合保険つき!」
★なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!
※2/10・4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

今月の特選限定中古品
(当社の中古品の中でも特にお買得の品をあつめ限定で販売致します。)

NEC PC-9801VX41
定価￥630,000

中古税込特価 ￥218,000
- 20メガハードディスク内蔵
- 5"2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(10MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
20回	￥13,760	￥12,700
36回	￥ 9,770	￥ 7,600
60回	￥ 5,390	￥ 5,100

NEC PC-9801VX4
定価￥693,000

中古税込特価 ￥214,000
- 20メガハードディスク内蔵
- 5"2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(8MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
20回	￥12,880	￥12,500
36回	￥ 8,210	￥ 7,500
60回	￥ 5,670	￥ 5,000

NEC PC-9801VM4
定価￥830,000

中古税込特価 ￥175,000
- 20メガハードディスク内蔵
- 5"2HDディスク2基搭載
- 256Kバイトのメモリ実装
- CPUは16ビット(8MHz)

回数	1回目	2回目以降
18回	￥12,550	￥11,100
24回	￥10,450	￥ 8,600
36回	￥ 7,875	￥ 6,100

NEC PC-9801VX21
定価￥433,000

中古税込特価 ￥195,000
- 5"2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(10MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
18回	￥13,450	￥12,400
24回	￥11,250	￥ 9,600
36回	￥ 8,675	￥ 6,800

NEC PC-9801VX2
定価￥433,000

中古税込特価 ￥185,000
- 5"2HDディスク2基搭載
- 640Kバイト標準メモリ実装
- CPUは16ビット80286(8MHz)とV30(10MHz)を搭載

回数	1回目	2回目以降
15回	￥14,925	￥13,800
24回	￥10,850	￥ 9,100
36回	￥ 6,525	￥ 6,500

NEC PC-9801VM2
定価￥415,000

中古税込特価 ￥148,000
- 5"2HDディスク2基搭載
- 256Kバイトのメモリ実装
- CPUは16ビット(8MHz)

回数	1回目	2回目以降
12回	￥14,320	￥13,700
18回	￥10,400	￥ 9,400
36回	￥ 5,220	￥ 5,200

NEC PC-PR201H
定価￥288,000

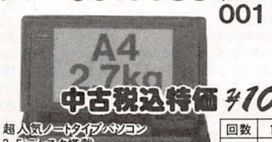
中古税込特価 ￥69,800
- 136桁24ピン漢字ドットプリンター
- 漢字65字/秒、カナ260字/秒の高速印字
- ビジネスに不可欠なB4横サイズの用紙が利用可能

回数	1回目	2回目以降
10回	￥8,031	￥7,600
15回	￥5,725	￥5,200
24回	￥4,862	￥3,400

NEC PC-9801N(98ノート)
定価￥248,000

中古税込特価 ￥139,000
- 人気の98ノートの中古を激安限定販売!
- 周辺機器も充実! これからが力の見せどころ

回数	1回目	2回目以降
15回	￥10,775	￥10,400
20回	￥ 8,730	￥ 8,100
36回	￥ 7,835	￥ 4,800

東芝 J3100SS(ダイナブック)001
定価￥198,000


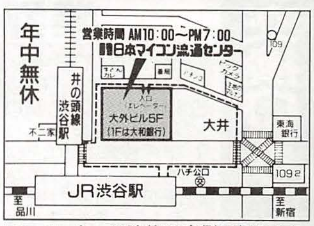
中古税込特価 ￥109,000
- 超人気ノートタイプパソコン
- 3.5"ディスク搭載
- 豊富なソフトでビジネスやゲームなんでもOK!
- 海外のソフトも利用できます

回数	1回目	2回目以降
12回	￥10,435	￥10,100
20回	￥ 7,830	￥ 6,300
36回	￥ 4,885	￥ 3,800

全国どこでもお電話一本で簡単申込み
受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[3463]4455(ヨシココ)
大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(3463)2394

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。
●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊂ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊂ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊂ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊂ 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古パソコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古販売のページ

※2/10・4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

中古パソコン大バーゲン!

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448.000	328,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298.000	198,000
NEC PC-9801N(98ノート)(新品限定特価品)	248.000	148,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248.000	139,000
NEC PC-9801XLモデル2	575.000	198,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498.000	298,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498.000	278,000
NEC PC-9801RX21	338.000	198,000
NEC PC-9801RX2	398.000	196,000
NEC PC-9801VX41(20メガHDD搭載)	630.000	210,000
NEC PC-9801VX21	433.000	195,000
NEC PC-9801VX4(20メガHDD搭載)	693.000	199,000
NEC PC-9801VX2	433.000	185,000
NEC PC-9801VM21	390.000	175,000
NEC PC-9801VM11	328.000	185,000
NEC PC-9801VM4(別売り256K-RAM¥8.900有り、20メガHDD内蔵)	830.000	175,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8.900有り)	415.000	148,000
NEC PC-9801VF2	348.000	79,800
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9.800有り)	415.000	79,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9.800有り)	398.000	49,800
NEC PC-98DO	298.000	158,000
NEC PC-9801CV21(ディスプレイ一体型)	355.000	185,000
NEC PC-9801UX41	545.000	234,000
NEC PC-9801UX21	348.000	185,000
NEC PC-9801UV21	318.000	149,000
NEC PC-9801UV11	265.000	155,000
NEC PC-9801UV2	318.000	145,000
NEC PC-9801U2	298.000	49,800
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9.800有り)	218.000	29,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9.800有り)	298.000	22,800
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866.000	468,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628.000	298,000
NEC PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748.000	448,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588.000	328,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ、人気機種、希少品)	448.000	258,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378.000	188,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345.000	158,000
NEC PC-98HA(ハンディパソコン、新品同様)	198.000	128,000
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238.000	69,800
NEC PC-98LT/1(ラップトップ)	238.000	64,800
NEC PC-88VA3(決算激安目玉特価品)	398.000	118,000
NEC PC-88VA2(決算激安目玉特価品)	298.000	89,800
NEC PC-88VA(決算激安目玉特価品)	298.000	65,000
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199.000	89,800
NEC PC-8801MC1	169.000	79,800
NEC PC-8801MA2(88英和事典プレゼント)	168.000	69,800
NEC PC-8801MA(88英和辞典プレゼント)	198.000	68,000
NEC PC-8801MH	208.000	64,000
NEC PC-8801MKIIMR	238.000	55,000
NEC PC-8801FE2	119.000	65,000
NEC PC-8801FE	129.000	55,000
NEC PC-8801FA	168.000	64,800
NEC PC-8801FH30	168.000	54,800
NEC PC-8801FH20	138.000	44,000
NEC PC-8801MKIIFR30	178.000	54,000
NEC PC-8801MKIIFR20	148.000	38,000
NEC PC-8801MKIISR30	258.000	58,000
NEC PC-8801MKIISR20	213.000	37,800
NEC PC-8801MKII30	275.000	28,000
NEC PC-8801MKII30相当品	275.000	19,800
NEC PC-8801MKII20	225.000	18,000
NEC PC-8801MKII10	168.000	16,000
NEC PC-8801	228.000	15,000
NEC PC-8001MKIISR	108.000	14,800
エプソン PC-386VR-STD(32ビット、16MHz、新品限定)	348.000	268,000
エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328.000	218,000
エプソン PC-286VG-STD	268.000	175,000
エプソン PC-286VE-STD	298.000	156,000
エプソン PC-286V-STD	298.000	145,000
エプソン PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433.000	198,000
エプソン PC-286US-STD	268.000	158,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763.000	398,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	763.000	458,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ、新品限定)	478.000	298,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368.000	158,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ、新品限定)	368.000	189,000
エプソン PC-286LF-STD(ラップトップ)	388.000	198,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ、新品限定)	348.000	135,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348.000	129,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503.000	228,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593.000	288,000
エプソン PC-286LF-H20(20メガHDD内蔵)	388.000	278,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258.000	169,000
エプソン PC-286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	378.000	289,000より
エプソン PC-286NOTE-F	198.000	118,000
エプソン HC-88(ハンドヘルド、タッチ16タイプ)	298.000	39,800
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286、新品同様)	258.000	175,000
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198.000	99,800
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398.000	168,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、モデム内蔵)	343.000	125,000
東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848.000	498,000
東芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	763.000	498,000
東芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基)	――	35,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398.000	175,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319.800	179,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356.000	198,000
シャープ CZ-603C(X68000EXPERTII)	338.000	215,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399.800	218,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466.000	289,000
シャープ CZ-613C(X68000EXPERTII-HD)	448.000	309,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)	498.000	338,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298.000	185,000
シャープ CZ-653C(X68000PROII)	285.000	195,000
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)	408.000	254,000
シャープ CZ-663C(X68000PROII-HD)	395.000	275,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99.800	45,800
シャープ CZ-801C(X1C)/CZ-803C(X1CS)	119.800	8,800より
シャープ CZ-804C(X1CK)	139.800	11,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79.800	11,800
シャープ CZ-812C(X1F20)	139.800	19,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69.800	9,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118.000	24,800
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118.000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248.000	39,800
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278.000	42,800
シャープ CZ-856C(X1turboII)	178.000	44,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258.000	44,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168.000	47,800
シャープ CZ-880C(X1turboZ)	218.000	54,800
シャープ CZ-881C(X1turboZII)	179.000	64,800
シャープ CZ-888C(X1turboZIII)	169.800	69,800
シャープ MZ-1500(クイックディスク搭載)	89.800	15,800
シャープ MZ-2521(スーパーMZ)	――	59,800
シャープ MZ-5521(MS-DOSマシン)	388.000	49,800
シャープ PA-7000(電子手帳)	22.800	10,800
シャープ PC-1600K(漢字対応ポケットコンピュータ)	69.800	19,800
富士通 FMR-30BX-A(JIS)	268.000	98,000
富士通 FM-TOWNS2本体	398.000	149,000
富士通 FM77-AV20EX	128.000	45,000
富士通 FM77-AV20-2	168.000	35,000
富士通 FM77-AV2	158.000	29,800
富士通 FM77-AV1	128.000	22,800
富士通 FM77-L4	238.000	35,000
富士通 FM77-L2	193.000	26,800
富士通 FM77-D2	228.000	24,800
富士通 FM77-D1	198.000	21,800
富士通 FM-7/NEW7	99.800	9,800
日立 ベーシックマスターレベル3マーク5(ベーシックの勉強に)	118.000	7,800
アタリ LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29.800	14,800
アップル マッキントッシュPius	298.000	99,800
セガ マスターシステム	16.800	4,800
セガ セガマークIII	15.000	3,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
MSX、MSX2、MSX2+		
三洋 PHC-70FD(WAVY70FD、MSX2+)FDD×1	64.800	39,800
三洋 PHC-70FD2(WAVY70FD、MSX2+)FDD×2	87.800	52,800
三洋 PHC-23(MSX2、2スロット)	32.800	12,800
ソニー HB-T7(MSX2、パソコン通信機能内蔵)	59.800	24,800
ソニー HB-F1(MSX2、英和辞典ソフト付)	32.800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2、英和辞典ソフト付)	29.800	18,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	46,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49.800	36,800
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	49,800
ソニー HB-F500(MSX2)FDD×1	128.000	34,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148.000	79,800
パナソニック FS-4000(MSX-32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106.000	18,000
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108.000	29,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	――	49,800
パナソニック FS-4700F(MSX2、プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158.000	59,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29.800	16,800
パナソニック FS-A1Mk2(MSX2)	29.800	18,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54.800	36,800より
パナソニック FS-A1FM(MSX2、モデム内蔵)FDD×1	84.800	42,800
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	57.800	39,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	46,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+)FDD×1	69.800	49,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29.800	19,800
東芝 HX-21(MSX-64K)	79.800	7,000
ビクター HC-80(MSX2)	89.800	18,000
ワープロ		
NEC 文豪ミニ7GX	198.000	64,800
SONY プロデュース1000	178.000	79,800
SONY プロデュース1000 プリンターセット	218.000	89,800
富士通 オアシスライトFROMS(3.5"FDD、F-ROMカード対応)	94.800	39,800
富士通 オアシス30SX-JIS(12"CRT、システム手帳機能内蔵、24ドット印刷)	218.000	114,000
シャープ WV-500(ノート型、電子手帳カード対応)	118.000	49,800
シャープ WD-310F(52ピン熱転写プリンター付)	148.000	74,800
カシオ PW-1000(ポケットワープロ)	34.800	15,800
カシオ HW-780JS(熱転写プリンター搭載)	――	29,800
カシオ HW-9000(高速熱転写プリンター、ラップトップ、3.5"FDD×1、新品限定)	178.000	79,800
松下 FW-U1P503A(熱転写プリンター、ラップトップ、3.5"FDD)	178.000	89,800
キャノン PX-1(セパレートタイプ、3.5"FDD、24ピンプリンター付属)	69.800	34,800
キャノン キャノワード4100(CRT、FDD、64ピンプリンター付)	398.000	158,000
キャノン キャノワードα100(CRT、熱転写プリンター付)	188.000	64,800
キャノン キャノワードα5スーパーF(CRT、64ピン熱転写プリンタ付)	148.000	89,800
キャノン キャノワードα3スーパーII(CRT、56ピン熱転写プリンタ付)	148.000	69,800
キャノン キャノワードα1(CRT、熱転写プリンター付)	128.000	52,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
日本テクサ ES-HC80S(EX/ES用内蔵80メガ)	198.000	79,800
NEC PC-9831-MF2(5"2HD/2DD 2ドライブ)	145.000	49,800
NEC PC-9831-4W(5"2DD 2ドライブ)	170.000	19,800
NEC PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168.000	25,800
NEC PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	288.000	10,000
NEC PC-8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442.000	39,800
アイテム DISK-PCモデル40(PC用5"2D 1ドライブ、処分品)	――	1,000
緑電子 Little-B4N(40メガハードディスク)	148.000	65,000
緑電子 Little-F1(98用3.5"2HD 1ドライブ)	39.800	21,800
CRC CRC-HD2A(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	89.800	39,800
CRC CRC-MH4B(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	99.800	55,800
ICM SR-80(80メガSASIハードディスク、I/F付)	168.000	89,800
ランド LDS-5EL(PC286Lシリーズ用5"2HDドライブ、新品限定)	78.000	29,800
エプソン HDD-40F(40メガSCSIハードディスク、新品限定)	168.000	79,800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128.000	49,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128.000	10,000
エプソン TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168.000	10,000
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168.000	18,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44.800	28,800
ヤマハ FD-03(3.5"1DD 1ドライブMSX用)	――	19,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16.500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	――	8,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26.800	12,000
各社 倍速機能つきレコーダー	――	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	――	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201X(136桁、24ピン、カラードット)	275.000	158,000

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、

〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。

なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

新品販売のページ

※2/10・4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

全国どこでもお電話一本！ 渋谷駅前徒歩0分！

新品 代金引換 配送OK！

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、激安パソコンのオンパレード

NEC PC-8801MC2 お奨めCRTセット



46%引

NEC PC-8801MC2	¥199,000
三 洋 CMT-147L(W)(0.39ピッチCRT)	¥ 79,800
合計定価	¥278,800

税込特価 ¥159,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥9,330	¥9,300
24回	¥9,810	¥7,800
36回	¥8,635	¥5,500

- CDが標準装備されリアルな音声出力が可能！ゲームを迫力満点にします。
- 音楽CDを再生させるソフト付

NEC PC-9801DX/2 お薦めCRT&HDDセット



NEC PC-9801DX/2	¥318,000
三 洋 CMT-147L(W)(0.39ピッチCRT)	¥ 79,800
コニック AW-N40C(SCSI 40メガHDD)	¥138,000
NEOS MS-50L(200カウント高性能マウス)	¥ 4,800
合計定価	¥540,600

税込特価 ¥367,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,826	¥21,500
24回	¥19,082	¥18,200
36回	¥13,767	¥12,900

- FM音源を標準装備した新製品PC-9801DX2の激安セット販売
- 40メガSCSIハードディスクをセットにし、使いやすさは最高！

エプソン PC-Club カラーディスプレイセット



エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000
三 洋 CMT-147L(W)(0.39ピッチCRT)	¥ 79,800
合計定価	¥247,800

税込特価 ¥190,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥11,400	¥11,100
24回	¥ 9,900	¥ 9,400
36回	¥ 9,350	¥ 6,600

- 3.5"2ドライブ装備の本格派！ PC98用ソフトが使えます！
- 超小型で場所をとらずにパソコンが楽しめます。
- アナログディスプレイとのセットですのできれいなグラフィックが楽しめます。

メーカー・商品名	定 価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
N E C PC-9801RA21	¥498,000	¥339,000	¥31,400	¥16,800	¥11,900
N E C PC-9801RS21	¥398,000	¥275,000	¥25,500	¥13,600	¥ 9,600
N E C PC-9801DX/2	¥318,000	¥229,000	¥21,200	¥11,300	¥ 8,000
N E C PC-9801DX/U2	¥318,000	¥235,000	¥21,800	¥11,600	¥ 8,200
N E C PC-9801LS5(40メガHDD内蔵)	¥866,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
N E C PC-9801T-W5(40メガHDD内蔵)	¥758,000	¥568,000	¥52,700	¥28,100	¥19,900
N E C PC-9801T-W2	¥548,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
N E C PC-9801UV11	¥265,000	¥185,000	¥17,100	¥ 9,100	¥ 6,500
N E C PC-9801CV21	¥355,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
N E C PC-98HA(ハンディ98)	¥198,000	¥158,000	¥14,600	¥ 7,800	¥ 5,500
N E C PC-9801N	¥248,000	¥159,000	¥14,700	¥ 7,800	¥ 5,500
N E C PC-9801NV	¥248,000	¥189,000	¥17,500	¥ 9,300	¥ 6,600
N E C PC-9801NS	¥298,000	¥208,000	¥19,300	¥10,300	¥ 7,300
N E C PC-9801NS20(20メガHDD内蔵)	¥448,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
N E C PC-98DO+	¥278,000	¥218,000	¥20,200	¥10,800	¥ 7,600
N E C PC-8801MC2(CD搭載)	¥199,000	¥114,000	¥10,500	¥ 5,600	¥ 4,000
N E C PC-8801MC1	¥169,000	¥ 99,800	¥ 9,200	¥ 4,900	¥ 3,500
N E C PC-8801FE2	¥119,000	¥ 85,000	¥ 7,800	¥ 4,200	¥ 2,900
東 芝 J3100SS001(ダイナブック)	¥198,000	¥139,000	¥12,900	¥ 6,800	¥ 4,800
東 芝 J3100SS002(ダイナブック2FDD)	¥228,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東 芝 J3100SS02E(ダイナブックHDD)	¥328,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東 芝 J3100GS001(ダイナブック286)	¥198,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東 芝 J3100GS021(ダイナブック286)	¥498,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
東 芝 J3100GT-041A(40メガHDD内蔵)	¥598,000	¥398,000	¥36,900	¥19,700	¥13,900
エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	¥168,000	¥145,000	¥13,400	¥ 7,100	¥ 5,000
エプソン PC286LP-STD(PC-ONE)	¥298,000	¥248,000	¥23,000	¥12,200	¥ 8,700
エプソン PC386Note-A-STD	¥268,000	¥219,000	¥20,300	¥10,800	¥ 7,600
エプソン PC-386LS-H40(40メガHDD内蔵)	¥763,000	¥498,000	¥46,200	¥24,600	¥17,400
エプソン PC286LS-STD	¥478,000	¥298,000	¥27,600	¥14,700	¥10,400
エプソン PC386VR-STD	¥348,000	¥268,000	¥24,900	¥13,200	¥ 9,400
エプソン PC386M-STD	¥328,000	¥259,000	¥24,000	¥12,800	¥ 9,100
エプソン PC286NOTE-F	¥198,000	¥149,000	¥13,800	¥ 7,300	¥ 5,200
エプソン PC286L-STD-N	¥348,000	¥135,000	¥12,500	¥ 6,600	¥ 4,700
エプソン PC286BOOK-STD	¥258,000	¥208,000	¥19,300	¥10,300	¥ 7,300
エプソン PC286BOOK-H20	¥378,000	お電話にて	お電話にて本当に激安で販売します		
エプソン PC286VG-STD	¥268,000	¥178,000	¥16,500	¥ 8,800	¥ 6,200
エプソン PC286VS-STD	¥388,000	¥225,000	¥20,900	¥11,100	¥ 7,900
富士通 FMタウンズ2	¥398,000	¥169,000	¥15,700	¥ 8,300	¥ 5,900
富士通 FMタウンズ2F	¥378,000	¥180,000	¥16,700	¥ 8,900	¥ 6,300

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000 SUPER HDセット



CZ-623C-TN	¥498,000
CZ-613D-TN	¥135,000
合計定価	¥633,000

税込特価 ¥476,000

回数	1回目	2回目以降
30回	¥19,980	¥19,500
36回	¥17,640	¥16,700
60回	¥13,880	¥11,100

メーカー・商品名	定 価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ CZ-623C(X68K・SUPER-HD)	¥498,000	¥368,000	¥34,100	¥18,200	¥12,900
シャープ CZ-604C(X68K・SUPER)	¥348,000	¥278,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,700
シャープ CZ-603C(X68K・EXPERT II)	¥338,000	¥254,000	¥23,600	¥12,500	¥ 8,900
シャープ CZ-653C(X68K・PRO II)	¥285,000	¥218,000	¥20,200	¥10,800	¥ 7,600
シャープ CZ-663C(X68K・PRO II-HD)	¥395,000	¥298,000	¥27,600	¥14,700	¥10,400
シャープ CZ-606D(専用ディスプレイ、スピーカー付)	¥ 79,800	¥ 65,000	¥ 6,000	¥ 3,200	―
シャープ CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥115,000	¥ 89,800	¥ 8,300	¥ 4,400	¥ 3,100
シャープ CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカー付)	¥135,000	¥108,000	¥10,000	¥ 5,300	¥ 3,700

各社 MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+ カラーテレビセット



三 洋 WAVY70FD(人気MSX2+)	¥64,800
NEC C14R28(14インチカラーTV)(TV番組も見れます)	¥58,000
合計定価	¥122,800

34%引

税込特価 ¥82,600

- 3.5"フロッピー搭載のMSX2+本体と14インチカラーテレビの大人気セットです

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,499	¥7,600
18回	¥6,590	¥5,200
30回	¥5,898	¥3,300

メーカー・商品名	定 価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三 洋 WAVY70FD	¥ 64,800	¥ 49,800	¥ 8,800	¥ 5,400	¥ 4,600
三 洋 WAVY70FDII(2ドライブ)	¥ 87,800	¥ 64,800	¥11,500	¥ 7,000	¥ 6,000
NEC C14R-28(ビデオ入力付TV)	¥ 58,000	¥ 32,800	¥ 5,800	¥ 3,500	¥ 3,000
パナソニック FS-A1-ST(MSX turboR)	¥ 87,800	¥ 78,000	¥13,800	¥ 8,500	¥ 7,200
パナソニック FS-PC1(48ドットカラープリンター)	¥ 59,800	¥ 49,800	¥ 8,800	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	¥ 49,800	¥ 39,800	¥ 7,000	¥ 4,300	¥ 3,600
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥ 36,800	¥ 31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	¥ 2,900
三 洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥ 64,800	¥ 42,800	¥ 7,500	¥ 4,600	¥ 3,900

ソフトプレゼント！ ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント！

高級パソコンデスク

ストッパー式キャスター付　高級木製テーブル　全機種対応　強度バツグン

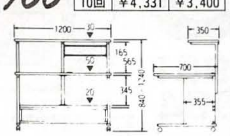
PD-120（120cm巾）



定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400



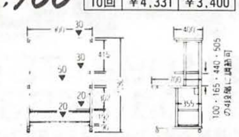
PD-99（90cm巾）



定価¥40,000

税込特価 ¥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,973	¥5,600
10回	¥4,331	¥3,400



AD-5（64cm巾）

新製品



定価¥38,000

税込特価 ¥15,000

- キーボードテーブルをスライド収納式を採用

CCF-120（パソコンチェアー）



税込特価 ¥11,000

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!
日本マイコン流通センター

全国通信販売もOK! 下取り交換大歓迎!
新品周辺機器 大特価! 当社が選んだ安心の品

各社人気パソコン新製品激安販売! 全国通信販売OK!

新品販売のページ

※2/10・4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

カラーディスプレイ
いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ!

NEC PC-KD853N

定価¥118,000
限定50台 54%引
税込特価 ¥55,000
- 4050文字、アナログカラーディスプレイ
- 0.31ピッチ高解像
- チルト台付
- PC-88、PC-98、PC-286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,225	¥6,000
15回	¥4,475	¥4,100
20回	¥3,550	¥3,200

三洋 CMT-147L(W)

定価¥79,800
税込特価 ¥45,000
- 4050文字アナログカラーディスプレイ
- 0.39ピッチ
- PC-88、PC-98、PC-286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-TV454(0.35、TV内蔵)	¥128,300	¥79,800
NEC	PC-KD881(0.28、フラット15インチ)	¥118,000	お電話にて
NEC	PC-KD882(0.31、フラット15インチ)	¥89,800	お電話にて
NEC	PC-KD862S(0.39、スピーカ内蔵)	¥99,800	¥74,800
NEC	PC-KD854N(0.39)	¥84,800	¥52,000
NEC	C14-R28(ビデオ入力付TV)	¥58,000	¥32,800
シャープ	CU-14GD(0.39)	¥69,800	¥45,000
三菱	XC-1498CII(0.28)	¥107,000	¥54,000
三洋	CMT-147H(W)	¥84,800	¥48,000

ハードディスク
今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

ICM SR-80

80メガ高速ハードディスクユニット
定価¥168,000
税込特価 ¥118,000
- PC-98、286用80メガハードディスク
- PC-98、286用SASI I/F付
- 大人気ソフト〔EOシステム付属〕

回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,550	¥8,800
20回	¥6,960	¥6,900
30回	¥5,940	¥4,800

ICM HC-40

定価¥98,000
税込特価 ¥85,000
- SASI/SCSI両用40メガハードディスク
- 平均シークは高速29ms
- PC98、286用SASI IF(IF-2725)付
- 初心者にも簡単!ユーティリティソフト付

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,375	¥9,300
15回	¥7,425	¥6,300
30回	¥5,950	¥3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
キャラベル	CA-6080MQセット	¥509,000	¥369,000
キャラベル	AV-040HC(98スロット差込み40メガ)	¥98,000	¥78,000
緑電子	NoteBase40(98Note用40メガ)	¥148,000	¥118,000
緑電子	Little E40(40メガ、SASI、I/F付)	¥98,000	¥69,800
アイテック	IT-RL100(100メガ、98RA内蔵用SCSI)	¥228,000	¥145,000
アルトス	アルトス100Mk2(100メガ)(SCSI I/F付)	¥198,000	¥128,000
アルトス	アルトス40Mk2(40メガ)(SCSI I/F付)	¥138,000	¥79,800
コニック	AW-N40C(40メガ)(SCSI I/F付)	¥138,000	¥89,800
コニック	AW-P80C(80メガ)(SCSI I/F付)	¥178,000	¥94,800
コニック	AW-N100C(100メガ)(SCSI I/F付)	¥195,000	¥119,000

漢字プリンター
PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

キヤノン BJ-10V(BJ-note)

定価¥74,800
税込特価 ¥62,000
- ノートサイズ〔バブルジェット〕プリンター
- 48ドット&高速印字
- 接続する本体をお伝え下さい。ケーブル等別売です。

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,590	¥6,700
15回	¥5,350	¥4,600
24回	¥4,780	¥3,000

NEC PC-PR101TL3

定価¥69,800
税込特価 ¥52,800
- 24ドットカラー熱転写プリンター
- PC用ケーブル付属

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,732	¥9,300
12回	¥4,972	¥4,900
20回	¥4,776	¥3,000

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR201/80A	¥275,000	¥215,000
NEC	PC-PR201/65A	¥215,000	¥169,000
NEC	PC-PR201/60A	¥158,000	¥125,000
NEC	PC-PR201/45	¥95,000	¥75,000
NEC	PC-PR150T	¥64,800	¥52,800
NEC	PC-PR150VH	¥99,800	¥75,000
NEC	PC-PR150VL	¥84,800	¥68,000
NEC	PC-PR101GS	¥115,000	¥85,000
NEC	PC-PR350	¥168,000	¥128,000
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥139,000
キャノン	LBP-A404(LIPSIII)	¥325,000	¥268,000
スター	JR-200CL	¥134,800	¥99,800
スター	JP-100	¥79,800	¥59,800
エプソン	LP-3000	¥254,000	¥205,000
エプソン	HG-4000(PC)	¥198,000	¥165,000
エプソン	AP-600(PC)	¥64,800	¥51,800
エプソン	AP-900(PC)	¥94,800	¥75,800
エプソン	VP-960(PC)	¥118,000	¥94,000
エプソン	VP-1600(PC)	¥125,000	¥99,800
エプソン	VP-2600(PC)	¥145,000	¥115,000

増設RAM EMSボード
ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

メルコ EMJ-2000L

定価¥34,800
税込特価 ¥31,400
- 定価が下がってお求めやすくなりました
- PC98、286用2メガEMSボード
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する〔MELWARE〕高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,013	¥10,900
6回	¥5,941	¥5,500
10回	¥3,783	¥3,400

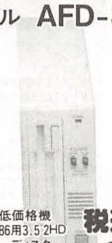
メルコ MRA-2000L

定価¥34,800
税込特価 ¥31,400
- PC98RA21、51専用2メガEMSボード
- 内部スロットを利用するため拡張バスが死なず、更にスピードもアップ!
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する〔MELWARE〕高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,013	¥10,900
6回	¥5,941	¥5,500
10回	¥3,783	¥3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
メルコ	HC-256L(256K)	¥12,000	¥10,800
メルコ	HC-512L(512K)	¥17,000	¥15,500
メルコ	HC-U2L(128Kチップ)	¥6,700	¥6,000
メルコ	EMJ-1000L(1メガEMS)	¥24,800	¥22,400
メルコ	EMJ-4000L(4メガEMS)	¥59,800	¥53,900
メルコ	MRA-4000L(RA21用内蔵4メガ)	¥59,800	¥53,900
メルコ	RCS-1000(98ノート用1メガカード)	¥26,000	¥23,500
メルコ	RCS-2000(98ノート用2メガカード)	¥39,800	¥35,900
メルコ	RCJ-2000(J3100用2メガカード)	¥49,800	¥44,900
I/Oデータ	IOS-10II(RAM用ユティリティソフト)	¥8,000	¥5,000

その他の周辺機器
PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

アイドル AFD-351

定価¥34,000
税込特価 ¥24,800
- 待望の低価格機
- PC98、286用3.5"2HDフロッピーディスク
- 2HD用ケーブル付属

アイドル スーパーサウンド10(SS-10)

定価¥19,800
税込特価 ¥13,800
- PC98、286用ステレオFM音源ボード
- NEC純正PC9801-26K上位コンパチ
- JOYスティック端子付
- EMS対応ミュージックソフト付

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
アイワ	PV-M24(2400ボー超小型モデム)	¥39,800	¥33,800
アイワ	PV-M12(1200ボー超小型モデム)	¥19,800	¥15,800
エプソン	GT-3000V(カラースキャナー、限定)	¥178,000	¥59,800
エプソン	GT-100(ハンディースキャナー、限定)	¥44,800	¥21,800
ランド	LDS-5EL(PC286L用増設5"2HDドライブ)	¥78,000	¥25,000
アイドル	AFD-352(3.5"2ドライブ)	¥57,800	¥44,000
アイドル	AFD-501(5"1ドライブ)	¥39,800	¥32,500
アイドル	AFD-502(5"2ドライブ)	¥62,800	¥48,000
TS	TS-3ER1(3.5"1ドライブ自動切替)	¥44,800	¥36,000
TS	TS-3ER2(3.5"2ドライブ自動切替)	¥64,800	¥54,800
SNE	FM-1コンサートプラス(98用FM音源)	¥29,800	¥10,000
SNE	GINGA-286L(PC286Lシリーズ用10キー)	¥15,000	¥5,000
SNE	GINGA-9801(PC98シリーズ用10キー)	¥19,800	¥10,000

新品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

(表示価格の他に消費税はいりません)

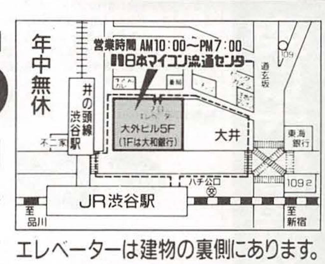
※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け!
受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929 FAX.03(3463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 普 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。
※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

FM TOWNS 新品 のページ

※2/10・4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。

遊び心がいっぱい！写真のようなグラフィックが魅力のタウンズ!!ソフトも増えて楽しさ倍増!!

富士通 FMTOWNS フェアー



写真の本体はFMタウンズ80Hです

注文番号 B-F101 FMタウンズ2F 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥527,400

46%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥289,900

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,885	¥18,500
24回	¥16,081	¥14,300
36回	¥13,223	¥10,100
60回	¥12,010	¥ 6,700

注文番号 B-F102 FMタウンズ2F 新品 おまかせ激安ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥584,200

43%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥339,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,483	¥19,800
24回	¥18,081	¥16,800
36回	¥13,473	¥11,900
60回	¥11,460	¥ 7,900

注文番号 B-F103 FMタウンズ2F 新品 ハビタット通信&ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥ 18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥ 21,000
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥613,600

42%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥362,300

回数	1回目	2回目以降
20回	¥22,991	¥21,100
24回	¥19,437	¥17,900
36回	¥13,809	¥12,700
60回	¥13,432	¥ 8,400

注文番号 B-F104 FMタウンズ2F 新品 ワープロ&ゲームセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥ 30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥ 69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥ 20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥ 12,800
FMオアシスVer1.0FD(ワープロソフト)	¥ 55,000
広辞苑CD-ROM(辞書データベース)	¥ 28,000
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)	¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)	¥ 6,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥ 12,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥ 18,000
税別定価合計	¥728,800

38%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥459,900

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,881	¥22,800
30回	¥20,477	¥18,800
36回	¥18,273	¥16,100
60回	¥14,860	¥10,700

注文番号 B-F105 FMタウンズ2F 新品 ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥ 6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
AYA(人気アドベンチャー)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥605,800

42%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥359,300

回数	1回目	2回目以降
24回	¥18,167	¥17,800
30回	¥15,639	¥14,700
36回	¥13,514	¥12,600
60回	¥ 9,217	¥ 8,400

注文番号 B-F106 FMタウンズ20F 新品 おまかせゲームセット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥495,800

23%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥375,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥23,703	¥21,900
24回	¥19,521	¥18,600
36回	¥13,513	¥13,200
60回	¥ 8,940	¥ 8,800

タウンズをセットでお求めの方に パソコンデスク プレゼント!!

DS-31 幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)



パソコンデスクが不要な方は、ソフト2本プレゼント!!

更に宮沢りえのグッズも多数プレゼント!

今月の激安お奨めセット!

注文番号 B-F107 FMタウンズ2F 新品 BIGセット

	税別定価
FMタウンズ2F(本体)	¥378,000
FMT-KB105(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
富士通ハビタット(通信ソフト)	¥ 6,800
タウンズV-NET(通信ソフト)	¥18,000
PM1200F(パソコン通信用モデム)	¥21,000
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
信長の野望 戦国群雄伝(人気ゲーム)	¥11,800
ランス(ムフフのHそふと)	¥ 6,800
ランス2(Hソフト第2段)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゲーム)	¥12,800
オペレーションウルフ(最新人気ゲーム)	¥ 9,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
インディジョーンズ(人気ゲーム)	¥ 8,800
AYA(人気アドベンチャー)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥672,200

40%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥414,100

回数	1回目	2回目以降
20回	¥24,697	¥24,200
24回	¥21,279	¥20,500
36回	¥16,336	¥14,500
60回	¥15,411	¥ 9,600

安心のサポートシステム

①全品に安心の総合保険付き

盗難や不注意の事故による故障の場合でも無料でパソコンが元どおり!!

②故障の場合も手間なしサービス

富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがって修理を致します。

③初期不良は即、交換致します

万が一、お届けの商品が元々故障していた場合は、即お電話ください。無料で、同製品と交換いたします。

④当社は富士通FMタウンズ有力販売店です

日本マイコン流通センターは富士通㈱から正式に認定された有力販売店です。安心してお求めになれます。

⑤設置も安心! パソコンデスクプレゼント

FMタウンズにぴったりマッチしたパソコン専用の机を無料でプレゼント致しております。
パソコンデスクが不要なかたは、ソフトを2本プレゼント!

タウンズ用人気ソフト価格表

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-F108	B.P.S.	テトリス FMR50/タウンズ用	6,800	6,120
B-F109	CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
B-F110	CSK総合研究所	GALAXY FORCE II	9,800	8,820
B-F111	CSK総合研究所	ラストサバイバー	9,800	8,820
B-F112	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-F113	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION 大富豪編	5,800	5,220
B-F114	アモルファス	エクセレント10	5,800	5,220
B-F115	アモルファス	シューティングTOWNS	12,800	11,520
B-F116	アリスソフト	Dream Program System SG	6,800	6,120
B-F117	アリスソフト	ランス	6,800	6,120
B-F118	アリスソフト	ランス2	6,800	6,120
B-F119	イマジニア	ポピュラス	12,800	11,520
B-F120	シェラオンラインジャパン	おかしなマザーグース	9,800	8,820
B-F121	システムソフト	スーパー大戦略	8,800	7,920
B-F122	ダットジャパン	HYPER PLANET	12,800	11,520
B-F123	データウエスト	AYA	8,800	7,920
B-F124	データウエスト	ライザンバー	8,800	7,920
B-F125	データウエスト	メリーゴーランド	8,800	7,920
B-F126	ビクター音楽産業	続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	9,800	8,820
B-F127	ビング	イメージファイト	9,800	8,820
B-F128	ビングソフト	オペレーションウルフ	9,800	8,820
B-F129	ビングソフト	ターボアウトラン	9,800	8,820
B-F130	ビングソフト	ニュージーランド・ストーリー	9,800	8,820
B-F131	ビングソフト	バブルボブル	9,800	8,820
B-F132	ビングソフト	ファイナルブロー	9,800	8,820
B-F133	マイクロプローズジャパン	ガンシップ	11,800	10,620
B-F134	リバーヒルソフト	黄金の羅針盤	9,800	8,820
B-F135	光 栄	三国志II	16,800	15,120
B-F136	光 栄	水滸伝	11,800	10,620
B-F137	光 栄	信長の野望・戦国群雄伝	11,800	10,620
B-F138	日本テレネット	コラムス〔12/14発売〕	7,200	6,480
B-F139	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
B-F140	富士通	囲碁道場	9,800	8,820
B-F141	富士通	インディージョーンズ最後の聖戦	8,800	7,920
B-F142	富士通	FM-OASYS V1.0 FD	55,000	49,500
B-F143	富士通	FM-OASYS V1.0 HD	58,000	52,200
B-F144	富士通	シムシティー	8,800	7,920
B-F145	富士通	ドラッケン	8,800	7,920
B-F146	富士通	日本語MS-DOS V3.1	18,000	16,200
B-F147	富士通	富士通Habitat V2.1	6,800	6,120

総合保険付

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

パソコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネット であなたのパソコンを

高価買取・下取

98,88,286,X68K,4,000文字モニター,漢字プリンター
特に高く買います。



中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の支払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にお送り下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター　ベーマガ MK係
03-3463-4455㈹

(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み
受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[3463]4455 (ヨシココ)



大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(3463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊢ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊢ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢ 5546936〕〔協和銀行 渋谷支店 ㊢ 451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。※詳しいお申し込み方法は当社広告6P目

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………………24時間FAX受付
FAX03(3463)2394 又は03(3496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX) 03-3463-2394

キリトリ線

《無料見積申込書》
年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前 | ご住所 〒 | TEL

購入予定日 年 月 | 職業 | 年令 才 | 購入方法 現金・クレジット | 分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ3月号

中古買取り、下取りのページ

あなたのパソコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

※2/10・4/1・4/2は棚卸の為休業させて頂きます。


dexter
Designers & Experts Computer Software
The SUPER LAS VEGAS II
その一瞬、君はラスベガスにいる。
君に授けられたのは、ギャンブル疑似体験。舞台は夢と現実が妖しく交錯するラスベガス。ビギナーからマニアまで、カジノのうまみも恐ろしさもたっぷりと用意して、手に汗握る、強力ラインアップだ。主人公、ハリソンガドナーに扮する君。名打てのギャンブラーとして馳せるか、後ろ姿も寂しくラスベガスを去るか、彼の運命は君にゆだねられているのだ。さあ、一攫千金を夢みてチャレンジ。これがスーパーラスベガスIIの世界だ！
ルーレット
ルーレットを転がる目か運命を分ける。賭け方によって倍率が変わるので、繊細さを覗かせながら、ここぞというときにビッグに稼ぐ これが粋なカジノ流。
コントラクトブリッジ
高度なテクニックと鋭い読みも、ツキとタイミングを見事に呼び込んでこそギャンブルの醍醐味を味わえる。これぞ名実ともにカードゲームの最高峰だ。
セブンスタッドポーカー
配られる7枚の中から5枚を選び、勝負を挑む。相手の 手の内を読みながら、自分との駆け引きを楽しむ。 強気と出るか、弱気と出るか、カード次第で気分を変えたい。
バックギャモン
ダイスを振るのはプレイヤーの君だ。駒を動かし、相手より先に上がれば勝ちという一種のスゴロク。決め手は読みの深さ。インテリジェンスを集中させろ。
インディアンポーカー
お互いが手札を額に当て、相手の表情を読みながら、 賭けていくゲーム。ポーカーフェイスに騙されてはいけないが、演技力が時には名勝負を生むことも……。
ブラックジャック
本場カジノでは『トゥエンティ・ワン』と 呼ばれる。カードの合計点が21になるようにする。プロのディーラー相手に情け容赦は無用だ。
ドローフォー
通称 “UNO”と呼ばれる人気赤丸中のカードゲーム。役札を使い、早く手札をなくした人が勝ち。残り一枚で大どんでん返しのエキサイティングも待っている。
ゲーム内容
コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／ナポレオン／ミリオネア／ドローフォー／インディアンポーカー／バックギャモン／チンチロリン／クラップス／ルーレット
ザ・スーパーラスベガスII
新発売
PC-9800シリーズ／X68000
(5"2HD, 3.5"2HD)
(5"2HD)
定価12,800円(消費税別)
〈特製トランプ付〉
●日本テクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。 また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本テクスタ宛お申し込みください。
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル 問い合せ先☎03-3839-4711(代表)
日本デクスタ関西株式会社 〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3 中澤中央ビル4F 問い合せ先☎ 06-765-3971(代表)
●画面写真は開発中のものです。

第十巻第三号通巻一〇五号 一九九一年二月二十五日印刷 一九九一年三月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-03 T4911836103482